MyComputer 6 / 2005

Pe CD-uri: PESTE 100 FREEWARE

Aplicaţii Open Source ■ Programe shareware

MyComputer

IUNIE

Nr.6/2005/III
ISSN: 1583-9133

99.000 Lei
9,9 LEI NOI



Promovarea sitului
Fă-te cunoscut pe Internet

Microsoftologia
Istoria colosului din Redmond

Tehnologia P2P
Află cum downloadezi

ReactOS
Concurenţă pentru Windows?

Reţelele fără fir
Lasă cablurile deoparte

AutoStitch
O nouă metodă de realizare a panoramelor

Gwenview

3Dimensiuni pe Web
Noi tehnologii online

nVidia intră-nForţă
nForce 4 SLI

Sempron 3300+
Intră în arenă

Hard discul pe Internet
Stocarea online a datelor



Procesare la răcoare

HP-DVD LightScribe

Camera tracker Voodoo

Playere audio pentru toate buzunarele

iPod Shuffle vs. Matsunichi MF208





DLP™ technology by Texas Instruments offers crystal clear images with superior quality.

Ai probleme cu proiectorul tău?
Încearcă **proiectorul BenQ PB8250.**



BenQ Digital Projector PB8250/PB8240/PB8140

Total performance as a combination of reliability and brilliant image.

- DLP™ Projection System
- Native XGA (1024 x 768) Resolution
- 3000 ANSI Lumens
- 2000:1 Contrast Ratio
- Micro Dust Filters
- T-flow Cooling System
- 8 sets of Preset Mode
- Versatile Connectivity
- 3000 hrs Lamp Life (Eco. Mode)
- HDTV Compatible (480p, 576p, 720p, 1080i)

BenQ.com

BenQ
Enjoyment Matters

Darer SRL - Your best IT partner

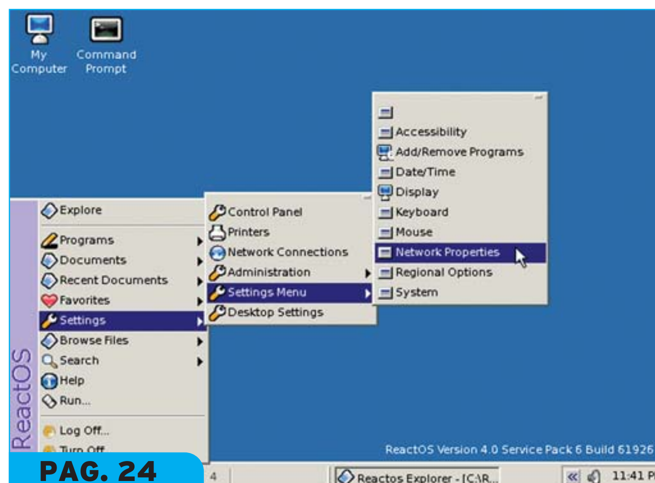
Tel.: 0259-342431, 342577; E-mail: darer@darer.ro; sales@darer.ro

Oradea: B-dul Decebal, C24-26, Tel/Fax: 0259-413119, mail: darer.oradea@darer.ro
Arad: Ghiba Birta, nr. 2, Tel/Fax: 0257-214400, mail: darer.arad@darer.ro
Timişoara: Str. Brediceanu, nr. 8, Tel/fax: 0256-498501, mail: darer.timisoara@darer.ro



PAG. 21

CUPRINS



PAG. 24



PAG.54



PAG. 45



My COVER DISC

Conţinutul acestui CD a fost scanat cu următorii antiviruşi: NOD 32, NAV 2004, BitDefender, F-prot, RAV, PC Cillin, Panda Antivirus, eScan 2003

CD 1

FREEWARE
3D Canvas v.6.5.1
3DMark03 v.3.5.0
a-squared
Abee MP3 Duplicates Finder
Acoo Browser v.1.14
Ad-Aware SE Personal Edition v.1.05
Advanced DVDPlayer Pro v.1.23
AI RoboForm v.6.3.5
Alleycode HTML Editor v.2.15
AntiVir Personal Edition v.6.3
Arkanoid3D.NET
Asmw Eraser Pro v.3.2.55
ATI Tray Tools v.1.0.2.625
ATOM Browser v.1.2
Axmate v.1.1.1.9
BarcodWorks v.3.2
BitDefender Free Edition v.7
Browse3D v.3.1
Central Brain Identifier v.7.5.0.2 Build 0424 R2
CF Rollover Wizard v.2.2
Command Line SFV Checker v.0.1
CompuSec PC Security v.4.18.1
Connection Keeper v.6.3
Context Menu Editor v.1.0 conversions
Copernic Desktop Search v.1.5
Core FTP Lite v.1.3c
dBpowerAMP Music Converter v.R11
DeadLine v.2.17
DeepBurner v.1.5
DIMIN Image Viewer n5 v5.0.5
DKMessenger v.3.8.8
DVD ReBuilder v.0.84
Electromechanical Systems Simulator v.1.0
FastStone Image Viewer v.2.0.5
Filelister v.2.11
FileZilla v.2.2.13a
Find and Run Robot v.1.05.12
Free avast! 4 Home Edition
Free Download Manager v.1.7
Free DWG Viewer v5.2.0.4
FxFoto v.3.0.052
GCPUID v.1.9.0171
GIFeq v.1.2
HDCleaner v.2.361
imgSeek v.0.8.5
InAlbum Lite v.1.5
IRIS v.4.36
IVol
Jana Server v.2.4.6
JPEG Resampler v.3.1
KaraFun v.0.90b
KFK v.3.8.0.30
Klookie v.1.2
LCP v.5.04
MagicDisc v.2.1.28
Mail Cleaner Express v.6.25
Maxthon v.1.2.4
MediaJoin v.2.0
Menu Creator v.0.5
Microsoft.Net.Framework v.1.1
Microworld Antivirus Toolkit Utility v.6.1.1
Mindful v.1.0.6
Mmm FREE v.1.99 Beta 2
Mozilla v.1.7.7
NetworkActiv Web Server v.3.0
Now3D v.1.27.00
Omziff v.0.0.8.8
On2U v.1.0
Paessler URL Recorder v.1.0
PeerGuardian v.2.0 Beta 5b
PicaJet 2.4 build v.407
PixVillage v.0.98.1941 beta
Portello v.1.04.0004
Protection Toolbar 1.2
Purrint v.23
qs Hotkeys v.b2
Quick Zip v.4.60.005
Raptor Audio v.1.3
ReNamer v.1.75
Riva FLV Encoder v.2.0
RndSkin v.4.02
RS Somnifero v.2.7.2005.1397
ScreenHunter v.4.0.85
Slim Browser v.4.04.005
SMC WebStore Free v.2.03
TidyStartMenu Setup 1 4
TrustyFiles v.2.4.0.4
UltraBrowser v.2.0
Uticasoft Image Browser Arctic v.5.0
Video MP3 Extractor v1.3
VisDir Free Disk Space Finder v.1.2
Weather Pulse v.2.05 Build 16
Win32Whois v.0.9.5
Winguard Pro 2005 Free Edition 5.8.2 5.8.2
X-Cleaner v.2k
XP Syspad v.6.0.5.9.4
yRead2 v.2.0.46
Zone Alarm Free
ZoomChat v.4.3
Zultrax v.3.36

My Prezentăm
Multiplicare CD BravoPro
Multiplicare CD Z1
Siemens TV Linux

SHAREWARE
Automize v.6.12
CyberMotion 3D-Designer v.10.01
Disk Triage v.8.0
FolderSizes v.3.3
FunPhotor v.3.22
Magellan Explorer v.3.30
Magic Utilities 2003 v.3.40
Nero v.6.6.0.12
O&O Defrag Professional v.8
Recover My Files v.3.30
SuperRam v.5.4.25.2005

CD 2

DRIVER
Driver ATI CATALYST v.5.4
Driver DNA-Force Nvidia 1.2.7590a

UPDATE
BitDefender Standard Edition v.7.x Update
F-Prot
NAV 2005 Update
Zone Alarm update 55.094.000

VIDEO
Topul Filmelor iunie 2005

SPECIAL
700Fonturi
World Wind v1.3

OPEN-SOURCE
albumshaper 2-1.1 mdk.i586
digikam-0.7.3-beta1
digikamimageplugins-0.7.3-beta1
gwenview-2.2.0
imgSeek-0.8.5
k3b-0.11.23
kdmtheme-0.9
Kmp3burn-0.2.10
KPearPC
krusader-3.60.0
ktraynetworker-0.8c
kyum-0.5.3
linux-2.6.11.7
MPlayer-1.0pre7
OOo 1.9.95 LinuxIntel
php-5.0.4
qtswaret-0.1.2-RC4
skype staticQT-1.1.0.3



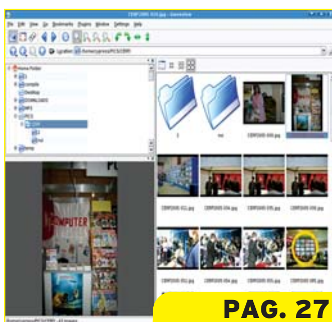







PAG. 22


PAG. 65


PAG. 27







Accelerează.

Am dublat viteza! Acum, noul CableLink are o viteză de până la 256kb/s.

În plus, am mărit traficul inclus cu până la 100%, prețul abonamentului l-am redus cu până la 25% iar noul super-modem îl primești gratuit în custodie.

Traficul între 2 abonați Cable Link din același oraș este acum gratuit – așa că poți aduce muzică sau filme de la prietenii tăi fără costuri, la 256 kb/s. Tot gratuit este și accesul la căsuța ta de e-mail la RDS.Link, precum și accesul la aproape orice site din orașul tău.

Noi îi spunem noul Cable Link. Tu cum îi spui?



Noul modem Cable Link – soluția pentru telefonie și super-viteză pe net.



100% internet
0% taxe telefonice

rds.LINK
www.rdslink.ro

- *București:* 021/301.08.78, 021/301.08.76, 021/301.08.71, 031/401.08.78, 031/401.08.76, 031/401.08.71
- *Oradea:* 0259/44.72.52, 0259/44.72.46, 0359/40.04.00
- *Arad:* 0257/22.82.02, 0257/22.83.02
- *Iași:* 0232/26.00.88, 0332/40.50.00
- *Sibiu:* 0269/21.01.12
- *Tg. Mureș:* 0265/21.12.05
- *Timișoara:* 0256/49.91.91, 0356/40.02.00
- *Constanța:* 0241/63.99.29, 0241/55.41.01
- *Vaslui:* 0235/31.49.70
- *Craiova:* 0251/41.65.79, 0351/40.32.00
- *Satu Mare:* 0261/71.21.60, 0361/40.04.02

Director General: GABRIELA PUCHIANU

Redactor-Şef:
MIRCEA BUZLEA - mircea@myc.ro

Redactor-Şef Adjunct:
RĂZVAN T. COLOJA - razvan@myc.ro

Redactor Internet:
LAURENŢIU BANCU - laurentiu@myc.ro

Redactor Grafică:
REMUS ZOICA - remus@myc.ro

Redactori Hardware:
DOREL PUCHIANU jr. - dorel@myc.ro
GABRIEL GRECU - gabriel@myc.ro
CIPRIAN TRIPON - ciprian@myc.ro

DTP & Grafică: CRISTIAN MADA
CD-ROM/Webmaster:
TAMAS KIRALY - webmaster@myc.ro

REDACŢIA: Str.Col.Buzoianu, nr.34, et.1, Oradea, 410094, jud.Bihor;
tel.: 0259.441.523, fax: 0259.441.526;
E-mail: **contact@myc.ro**; Sit: **www.MyC.ro**
Producţie: S.C. MEDIA CONTACT S.R.L.
Producţie CD-ROM: S.C. INSERT MEDIA S.R.L.
Tel.:0359-401.221
EDITOR: S.C. MEDIA CONTACT S.R.L.
ISSN: 1583-9133
Ediţia s-a închis la data de 16.05.2005

Director Executiv: Alexandrina Peter (executiv@mediacontact.ro)
PUBLICITATE: S.C. INSERT MEDIA S.R.L.
DEPARTAMENT MARKETING - PUBLICITATE:
Director Marketing: Angela Puskas, tel. 0788-176.716 (angela.puskas@mediacontact.ro)
Răzvan Beltechi, tel. 0788-507.285 (r.beltechi@mediacontact.ro)
Sînziana Dem, tel. 0788-343.942 (s.dem@mediacontact.ro)
DEPARTAMENT STUDIUL PIEŢEI:
Ioana Andreea Pop, tel. 0788-344.494
DEPARTAMENT ABONAMENTE: Ramona Ghirdan, tel. 0259-441.523 (abonamente@mediacontact.ro)
Expediţii: Paul Mork
DISTRIBUŢIE: S.C. MEDIA CONTACT DISTRIBUŢIE S.R.L. - tel. 0359-401.086
Director Distrib. convenţională: Dorin Onica, tel.0788.343.943
Aurica Andreiu, Raimond Vladu, Nicolae Pop
Director Distrib. neconvenţională: Horia Noje - vanzari@mediacontact.ro
Director Distrib. în reţeaua şcolară: Cristian Reştea - distributie@mediacontact.ro
CONTABILITATE: Director economic: Oana Noje (financiar@mediacontact.ro); Contabil-şef: Adina Borz
JURIDIC: Ioana Cioară (juridic@mediacontact.ro)
RECLAMAŢII: reclamatii@mediacontact.ro
GRUPUL EDITORIAL MEDIA CONTACT are sediul în Oradea şi editează următoarele publicaţii:
MyCOMPUTER, MyLINUX, MyHARDWARE, CD FORUM, PC GAMES 4 FUN, AUTO CONTACT, ANDREI, STAR KIDS, NOROCEII, BLANCA, CD VIDEO, GAMA, ALPHA, COMPUTER TO PRINT, MATADOR, SECURITY MAGAZIN.
PREŞEDINTE: Dorel Puchianu
S.C. MEDIA CONTACT S.R.L. este membră B.R.A.T.


Mircea Buzlea

@naliza sITuaţiei

Sens propriu:

la CURENT cu ultimele noutăţi

Acum un an, Preşedintele Statelor Unite promitea - electoratului de peste Ocean - că până în 2007, va oferi fiecărui american posibilitatea de a se conecta la Internet printr-un serviciu de bandă largă.

Toţi au considerat că e vorba despre o promisiune electorală imposibil de îndeplinit, din cauza inexistenţei infrastructurii necesare. Ei bine, la întrebarea unanimă "cum?", răspunsul a fost surprinzător de "plauzibil": prin reţeaua electrică de înaltă tensiune, cu ajutorul tehnologiei PLC (Power Line Communications). Nu era un răspuns câtuşi de puţin fantezist: acum patru ani, în Germania a fost lansat ca serviciu comercial "Internetul de la priză".

Nu am făcut întâmplător această introducere, staţi liniştiţi... Nici pe UTP-ul meu nu-l încălzeşte situaţia de peste graniţă (decât rareori ;-) şi, cu atât mai puţin, ceea ce se promite peste Ocean. Însă acum interesul pentru PLC a devenit o chestiune de actualitate chiar în România, întrucât la ora la care voi citiţi aceste rânduri, în România probabil că va fi fost lansat deja primul proiect-pilot finanţat parţial din fonduri de stat, pentru conectarea la Internet prin reţeaua publică de electricitate. Este vorba despre un bloc de locuinţe situat în Piaţa Unirii din Bucureşti.

Normal că în centrul Capitalei existau multe alte posibilităţi de a conecta o duzină de locuinţe la Internet, dar să nu uităm că este vorba despre un proiect. Finalitatea este cu adevărat ambiţioasă: MCTI intenţionează ca până în 2008, în România să fie atinsă aceeaşi rată de utilizare a Internetului ca şi în Uniunea Europeană, iar obţinerea unui asemenea nivel va fi posibilă doar prin oferirea accesului la Reţea în zonele rurale, la un preţ "convenabil" al respectivului serviciu. Aceste condiţii pot fi create cumulativ prin utilizarea reţelei electrice, care oferă o infrastructură cu extindere suficientă pentru a îndeplini acest obiectiv, fără a implica prea multe cheltuieli suplimentare pentru mentenanţă - ceea ce promite un nivel accesibil al preţului la utilizatorul final...

...la urma urmei, dacă le "iese" americanilor, unde până şi tensiunea-n priză e pe jum'ate, înseamnă că "My" avem şi noi ceva şanse, parol!!! ;-)

Mircea@myc.ro

Cartea lunii de la Editura Niculescu

Instrumente Linux. Soluţii practice pentru Open Source Software

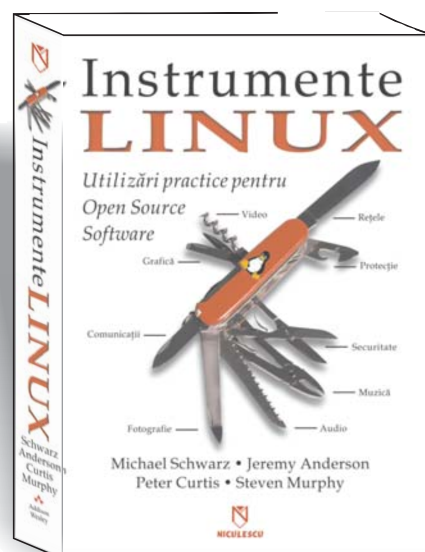
Autori: Michael SCHWARZ, Jeremy ANDERSON, Peter CURTIS, Steven MURPHY, Jose NAZARIO

Plecând de la ideea că sistemul Linux reprezintă echivalentul software al unei truse de scule bine echipate, autorii volumului de faţă îşi propun să ofere utilizatorilor care au depăşit stadiul de începător soluţii şi proiecte viabile de programare, adaptate necesităţilor actuale din diverse domenii - pornind de la cele de tip business şi ajungând la petrecerea timpului liber.

Recunoscut deja pentru capacităţile sale în materie de securitate şi de stabilitate, Linux se descoperă astfel utilizatorului şi prin aplicaţiile sale utilitare drept o alternativă de încredere pentru: configurarea reţelelor, crearea şi întreţinerea unui webmail, utilizarea computerului de la distanţă, integrarea de dispozitive multimedia, prelucrarea şi editarea de imagine, muzică şi film.

Depăşind nivelul manualului tradiţional, "condimentată" cu mult umor şi demontând multe clişee - în maniera specifică comunităţii Open Source - lucrarea îi vizează în special pe cei care au instalat sistemul şi care se întreabă oarecum retoric în acest moment: "Şi-acum ce fac?".

Contact: www.niculescu.ro



ÎNTREBARE: În ce an a apărut primul sistem de operare LINUX?

Editura Niculescu împreună cu MyCOMPUTER te invită, şi în această lună, la un concurs cu premii în cărţi din domeniul IT&C. Tot ce trebuie să faci este să răspunzi corect la întrebarea concursului şi să completezi talonul din partea din dreapta jos de pe această pagină, apoi să decupezi talonul de pe această pagină pe linia punctată şi să îl expediezi pe adresa redacţiei.

Îţi "My" oferim o şansă de câştig: dacă vei completa şi răspunsurile la toate rubricile Chestionarului din partea de jos a paginii, vei participa şi la extragerea lunară în urma căreia poţi câştiga un abonament pe trei luni la publicaţia aleasă de tine, dintre revistele editate de grupul MediaContact*.

Mulţumim pentru participare şi pentru timpul acordat!

RĂSPUNS (MyC6/2005): **Primul sistem de operare LINUX a apărut în anul: ____________.**

MyCâştigă: Răspunde la întrebările de mai jos pentru a participa la extragerea pentru UN ABONAMENT pe 3 luni la oricare dintre publicaţiile* Media Contact

MyCOMPUTER

CHESTIONAR nr. 6 / 2005

1. Cum consideri acest număr al revistei MyC?
F. bun ☐ Bun ☐ Mulţumitor ☐ Slab ☐

2. Ce apreciezi cel mai mult la CD-ul cadou?
Interfaţa ☐ Diversitatea ☐
Cantitatea ☐ Calitatea ☐

3. Care articol(e) ţi-au plăcut cel mai mult?
____

4. Care articol(e) ţi-au displăcut cel mai mult?
____

5. Ce teme ai prefera să citeşti mai des în MyC?
____

6. Ce ai dori să mai conţină CD-ul cadou?
____

7. Din ce localitate ai cumpărat MyC?
____

8. Se găseşte MyC la chioşcul tău preferat?
Da, întotdeauna ☐ Nu ☐
Da, dar sunt puţine exemplare ☐

8. Softul tău preferat
____

9. Ce rubrică ai mai dori să conţină MyC?
____

10. Cât eşti dispus(ă) să plăteşti pentru un program full version original care să nu depăşească dimensiunea de stocare a unui CD?
2-300.000 lei ☐ 3-500.000 lei ☐
5-700.000 lei ☐ Peste 700.000 lei ☐

11. Cum ai aflat despre revista MyC?
Radio, TV ☐ Ziare, Reviste ☐ Internet ☐
Chioşcuri de presă ☐ Prieteni, cunoştinţe ☐

12. Sistemul tău are următoarea configuraţie:
____

13. În următoarele 6-12 luni doreşti să îţi upgradezi sistemul sau să-ţi cumperi unul nou:
Da ☐ Nu ☐

14. Eşti conectat la Internet prin:
cablu ☐ dial-up ☐ radio ☐ GPRS ☐ CDMA ☐

15. Cum apreciezi ştirile zilnice de pe www.myc.ro:
utile ☐ inutile ☐ interesante ☐ neinteresante ☐
Alte observaţii despre situl www.myc.ro:
____

16. În domeniul IT, pasiunile tale sunt:
____

17. Propunerea ta pentru Top MyC (cel mai bun articol din acest număr):
____

Nume/Prenumele: ____________________
Adresa: Localitatea ________ Jud. ________ Str. ________ Nr. ____
Bl. ___ Ap. ___ Cod stradal: ____ Telefon/Mobil: ________ Data/luna/anul naşterii: __/__/___
E-mail ________ Nr. membrilor familiei: _____ Venit/lună ________
Studii ____________ Mi-ar place să fiu abonat la revista * ____________

* MyCOMPUTER PC Games CD Forum Auto contact ANTENE



MyCOMPUTER ABONAMENT

Numele, prenumele / instituţia de învăţământ / societatea comercială

____

Adresa: Localitatea ____________________ str. ____________________

nr. ___ Bloc ______ ap.____ cod poştal______________ jud.__________ sector ____

Tel:. ________________ e-mail: ____________________ Data: ____________

Trimiteţi acest talon pe adresa redacţiei **My COMPUTER**: Str. col.Buzoianu, nr. 34, et.1, cod 410094, Oradea, jud. Bihor.

Semnătura ________________

Doresc să mă abonez pe o perioadă de:

❑ 3 luni - 244.000 lei ❑ 6 luni - 416.000 lei ❑ 12 luni - 844.000 lei

Preţul abonamentului, în sumă de ________________, l-am achitat cu mandat nr.________________ pe numele: Paul Mork, str. Doina, nr. 7, bl. PB 78, ap. 13, cod 410326, Oradea, jud. Bihor.

Comenzile se pot trimite şi prin fax: 0259-441.526
sau prin e-mail la *abonamente@mediacontact.ro*

My Inbox



Stiu ca primiti multe emailuri pe la redactie, asa ca voi fi cat de scurt pot sa fiu.

In primul rand felicitari pentru revista si va voi explica si de ce mai jos.

(...) Am cumparat mult timp cate 4-5 reviste pe luna in domeniul IT din Romania. Vreau sa va spun ca de aproximativ 10-11 luni nu am cumparat decat My Computer (poate am mai scapat veun numar...). De ce? Am descoperit ca este exact ceea ce aveam nevoie: hardware, software si neaparat open-source.

Putin hardware e necesar intr-o revista de acest gen, caci insusi viata noastra (...) e legata de ea. Practic este domeniul news despre hardware si este foarte cuprinzator (spun asta din partea mai multor persoane).

Software-ul este partea care imi place cel mai mult, personal. De aceea, aici ati punctat cel mai mult.

La partea Open-Source felicitari. Ati avut un curaj enorm sa mai faceti un CD care in majoritate este legat de acest domeniu, inca necunoscut de multi din Romania. (Sincer, eu am invatat singur sa lucrez in Linux - anul trecut - si e bine ca pot gasi intr-o revista care se refera la IT in general, si altele...).

Am asteptat cu nerabdare revista din Aprilie (cu toate ca nu am abonament, am cam toate numerele voastre) si am fost, din nou, multumit.

Felicitari redactiei My Computer si tie Mircea pentru ca ce faceti voi e bine.

P.S. La partea de reclamatii (am in fata pagina cu editorialul tau si in stanga jos am observat chiar acum...), as putea pune o intrebare: Unde este Knoppix-ul (in lb. rom.)?

Va multumesc si daca se poate trimite un reply sau orice sa stiu ca ai citit mesajul.

La revedere! (Marius)

Salut, Marius!

Iti multumesc pentru e-mail si pentru frumoasele aprecieri pe care le-ai adus revistei MyC.

Ma bucur ca reusim sa facem o revista pe placul cititorilor nostri, cu toata diversitatea pe care o implica aceasta.

Cat despre Open Source, vesti bune: in curand va apare un „pui" al revistei MyC, dedicat complet solutiilor Open Source si Linux, asa ca (sic!) ti-am raspuns – cel putin indirect – si la „reclamatia" ;-) cu Knoppix-ul romanesc. Ma refer la faptul ca pe CD-ul revistei respective isi vor gasi locul si „My" multe aplicatii Open Source si distro-uri, desigur!

Ei bine, sper ca vom auzi cat de curand vesti bune de la tine.

Nu-mi uita adresa de e-mail!

Mircea Buzlea - Redactor-şef

Buna ziua!

1.- As dori sa stiu daca mai pot instala Windows, avand Linux-ul instalat direct pe disc (si fara sa-l dezinstalez pe acesta).

2.- Cum se salveaza pe un CD o aplicatie (de exempluOpenOffice) din RedHat 9, pentru a-l putea reinstaladin nou daca va "face figuri"? Multumesc.

(Octavian)

1. Da, cum sa nu se poata :) Instalezi pe alta partitie, iar dupa ceWindows iti va rescrie MBR-ul, booteaza cu un CD rescue.

Daca ai GRUB inLinux, fa urmatoarele:- booteaza de pe CD- alege "rescue mode"- in consola scrie "chroot /mnt/sysimage"- scrie "grub" in promptul de root- tasteaza acumroot (hd0,1) (in caz ca hd0,1 e a doua partitie pe caree instalat linux)setup (hd0)quitIn caz ca ai LILO:- booteaza de pe CD- alege "rescue mode"- in consola scrie "chroot /mnt/sysimage"- modifica /etc/lilo.conf ca sa accepte si partitia de windows- scrie "lilo" in promptul de root ca sa fie acceptate schimbarile.

Cand vei reboota, vei putea alege din noul bootmanager ori linux oriwindows

2. Copiezi de pe internet kitul de instalare OpenOffice si-l scrii pe CD :-)

Răzvan T. Coloja - Redactor-şef adjunct

La concursul lunar organizat de revista MyC şi Editura NICULESCU, în urma extragerii taloanelor publicate în ediţia MyC1-2005, au fost desemnaţi următorii câştigători ai cărţilor de IT oferite ca premiu de Editura NICULESCU:

1. **Ciurescu Mihai**, loc.Pitesti, jud.Argeş: Dictionar de calcul englez-român şi Locuri de muncă pe Internet
2. **Cioric Razvan**, loc. Buzău, jud.Buzău: Dicţionar de informatică şi Calculatorul personal
3. **Demian Claudiu**, loc.Satu Mare, jud.Satu Mare: Iniţiere în calculatoare şi Limbajul C++
4. **Lita Sorin Constantin**, loc.Arad, jud.Arad: Transact SQL şi Windows XP în 24 de ore
5. **Romedea Ciprian**, loc.Bacău, jud.Bacău: Programul Visual FoxPro 6.0 şi Dicţionar de calcul englez-român

La tombola chestionarelor, VATAVU ANDREI din Cluj Napoca, jud.Cluj a câştigat un abonament MyC pe 3 luni. Îi felicităm pe toţi câştigătorii. Completând talonul de la pagina 9, poţi şi TU să MyCâştigi!

Probleme mari cu Windows XP Starter Edition

Se pare că versiunea Windows XP Starter Edition scoasă de Microsoft are mari probleme. Aceasta nu rulează decât pe procesoarele Intel Celeron, AMD Duron sau Geode, şi procesoare de la Via Technologies. Dacă încerci să instalezi această versiune Windows pe un Pentium 4, sistemul de operare se va bloca când va ajunge la citirea ID-ului procesorului. Windows XP Starter Edition nu are aceeaşi funcţionalitate ca şi vechiul Windows XP, iar măsura a fost luată pentru a nu permite instalarea componentelor din Windows XP Professional peste cele din noua versiune. O copie Starter Edition costă între 15 şi 35 dolari, în timp ce XP Home Edition costă 80USD. Sistemul de operare nu se vinde ca şi copie individuală ci este accesibil doar producătorilor de hardware care doresc să îşi vândă produsele cu Windows încorporat. ■



IBM încurajează folosirea Firefox în cadrul companiei

Firefox este deja folosit de 10% din angajaţii companiei IBM, dar aceasta propovăduieşte mai departe utilizarea browserului punând la dispoziţia angajaţilor un server intern de pe care aceştia pot copia kitul de instalare. Pasul a fost făcut pentru a înlesni îndepărtarea de produsele companiei Microsoft. Cei de la IBM se asigură că toate aplicaţiile sunt compatibile cu Firefox şi îşi instruiesc angajaţii în folosirea browserului. ■



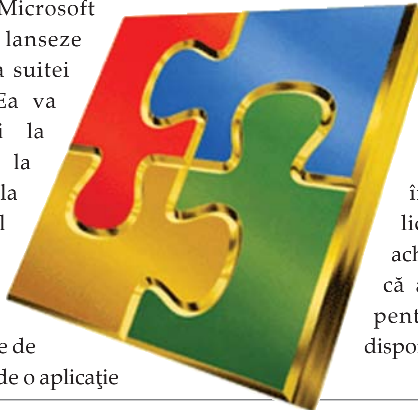
Microsoft lansează Windows Mobile 5.0

Noua versiune a sistemului de operare destinat dispozitivelor mobile a fost anunţată de Microsoft. Suportul hardware îmbunătăţit, alături de noile funcţii integrate, au fost o novoie acută a pieţei dispozitivelor mobile. Primele PDA-uri şi smartphone-uri dotate cu Windows Mobile 5.0 vor fi lansate în următoarele luni. Printre îmbunătăţiri găsim suportul pentru hard discuri, alte tipuri de reţele wireless, suportul pentru tastaturi QWERTY sau afişajul în modul peisaj (landscape). Windows Media Player 10 Mobile va reda fişiere DRM (care pot fi achiziţionate online), programele Word, Excel şi PowerPoint au fost şi ele îmbunătăţite. A fost integrat suportul pentru reţele VPN (Virtual Private Network) criptate şi autorizare la conectarea prin Bluetooth. În anul 2002, Orange a fost primul operator de telefonie care a lansat telefoane dotate cu Windows Mobile. Astăzi, 68 de operatori de telefonie din 48 de ţări oferă astfel de dispozitive mobile. ■



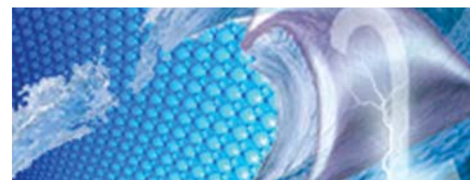
O nouă versiune Microsoft Office în 2006

Compania Microsoft plănuieşte să lanseze noua versiune a suitei Office în anul 2006. Ea va cuprinde îmbunătăţiri la modul de lucru, la gestionarea drepturilor, la planificare, utile în special la dezvoltarea afacerilor. Denumit Office 12, noul program va fi conceput mai mult pentru grupurile de utilizatori care au nevoie de o aplicaţie care poate gestiona corect forţa de muncă. Iniţial, suita a fost programată pentru lansare în paralel cu noua versiune Windows Longhorn, dar se pare că va fi disponibilă înaintea acesteia. Majoritatea licenţelor Office 2003 au fost achiziţionate pe 3 ani de zile, se pare că acesta este motivul principal pentru care versiunea nouă va fi disponibilă anul viitor. ■



Bittorrent 2

Bram Cohen, autorul Bittorrent-ului, a declarat că proiectul "Bittorrent 2" are o prioritate mai mică. Datorită noilor funcţii integrate în programul Azureus, nevoia de realizare a unei versiuni noi pentru Bittorrent nu mai este acută. Autorul programului doreşte să formeze o companie în jurul Bittorrent-ului şi eventual să ofere servicii legate de acest program pe viitor. Autorul a promis că în continuare nucleul programului va rămâne open-source. ■



Fujitsu lansează pe piaţă hard discul de 100GB SATA de 2,5 inci

Fujitsu anunţă lansarea pe piaţă hard discului de 100GB SATA de 2,5 inci în această lună, acesta fiind răspunsul la cererile tot mai mari de hard discuri SATA pentru laptopuri, cereri ce se vor evidenţia spre sfârşitul acestui an sau la începutul lui 2006. Modelele MHV2xxBH sunt disponibile la capacităţile de 40,60 şi 80 GB, iar acum şi cu capacitatea de 100GB - MHV2100BH.



Noul hard disc de 5400 rpm integrează un accelerator pentru a creşte comanda nativă de căutare (NCQ). Hard discul foloseşte 5 waţi în timpul rotirii, 1,9 waţi in timpul procesului de scriere, 0,6 waţi în stare de repaus şi 0,13 waţi în starea de aşteptare. Sunetul acustic este aproximativ de 2,6 beli în starea de repaus.

Dacă până acum capacitatea a fost o problemă, hard discul de 100GB va rezolva parţial această problemă. ■

Preţurile pentru monitoare LCD de 17 inci ar putea creşte

Dacă plănuieşti să îţi cumperi un monitor LCD de 17 inci, acum este momentul potrivit. Stocurile mici de ecrane de 17 inci, va cauza creşteri mari de preţuri la monitoarele LCD de 17 inci în viitorul apropiat, potrivit unui raport publicat de către cercetătorii de piaţă de la iSuppli. Acest raport spune că noua capacitate de producţie are probleme în a ţine pasul cu cererea mare de monitoare, care este in continuă creştere. Efectele se văd deja de la începutul anului, când cererea de monitoare LCD mari a depăşit cu 3,1 procente oferta din primul trimestru, în al doilea trimestru aceasta se apropie de 2,4 procente, în al treilea trimestru va fi de 4,8 procente şi apoi de 6,1 procente în ultimul trimestru al anului conform previziunilor iSuppli. ■



Prima mostră de memorie Infineon DDR2 de 8 GB

Infineon urcă ştacheta la memoriile DDR2! Compania a anunţat mostrele de DDR2-400 şi DDR2-800 cu o capacitate de 8GB. 32GB de memorie DDR2 intr-un PC? Nici o problemă spune Infineon. Modulele sunt bazate pe tehnologia nucleu dual, care a fost prezentată în februarie. Infineon declară că tehnologia bazată pe nucleu dual, permite dublarea numărului maxim de memorii. Cu o grosime de 4,1mm şi o înălţime de 55mm, modulul de 8GB DDR2-400 este cu 40% mai subţire decât restul modulelor.



Desigur, memoriile de 8GB sunt departe de a fi disponibile pentru utilizatorul obişnuit, pentru simplu fapt că preţul este inaccesibil. Infineon nu a precizat nici un preţ pentru acest tip de memorii, dar presupunem că vor fi cu mult peste preţul celor de 4GB lansaţi în februarie având un preţ de 3900$ pe bucată. ■



Testarea plăcii grafice ASUS cu cip dual 6800

Compania ASUS are în plan introducerea în cîmpul 3D a unei plăci grafice cu două procesoare 6800 GT. Sunt zvonuri că acest produs se află în continuare pe masa de testare pentru a verifica dacă este stabil şi demn de încredere. Este posibil ca în această vară sa iasă la iveală cea mai puternică şi performantă placă grafică din lume.

ASUS EN6800GT Dual este echipată cu două procesoare grafice 6800 GT interconectate între ele prin tehnologia NVIDIA multi-GPU SLI. Placa grafică a fost testată folosind placa de bază ASUS A8N-SLI Deluxe. Produsul are un conector de tensiune cu şase pini pentru "putere stabilă".

Comparată cu o placă grafică cu un singur cip 6800 GT , placa ASUS EN6800 GT cu cip dual este de 1,7 ori mai rapidă. Cu 32 de unităţi de procesare pixel şi 12 unităţi de procesare vertex, o astfel de placă va fi mai puternică decît următoarele patru produse cu un singur cip bazate pe numele de cod R520 şi G70 de la ATI şi NVIDIA.

Dezavantajul plăcii grafice cu



cip dual produsă de compania ASUS este mărimea dublă faţă de o placă grafică tipică şi există posibilitatea ca placa să nu dispună de suficient loc în carcasă.

Nu se ştie exact cînd va fi comercializată placa, compania ASUS având în plan şi fabricarea plăcilor grafice cu cip dual NVIDIA 6600 GT.

Preţul acestei plăci grafice "dual-cip" este neclar deocamdată, dar va fi mai scăzut în comparaţie cu un cuplu de plăci grafice bazate pe acelaşi cip. ■



80.000 de vizitatori la CERF 2005

80.000 de persoane au vizitat expoziţia şi conferinţa CERF 2005 în perioada 20-24 aprilie. Expoziţia a cuprins 12 000 de metri pătraţi şi a găzduit 133 de standuri, iar programul de conferinţe CERF s-a desfăşurat pe parcursul a patru zile în şase săli, cu participarea a 50 de firme şi mai mult de 1 500 de persoane.

La CERF 2005 au fost prezentate în jur de 500 de mărci şi au fost lansate peste 100 de produse şi soluţii din domeniul IT&C.

În acest an, suprafaţa expoziţională a crescut cu 2 000 de metri pătraţi faţă de ediţia precedentă, spaţiu ce a permis expunerea unei mai mari varietăţi de produse şi realizarea de zone interactive: vizitatorii au testat la standuri produsele şi soluţiile prezentate.

Comunicaţiile şi soluţiile digitale, inclusiv datorită lansării la CERF a secţiunii de fotografie digitală, au înregistrat cea mai mare creştere în acest an.

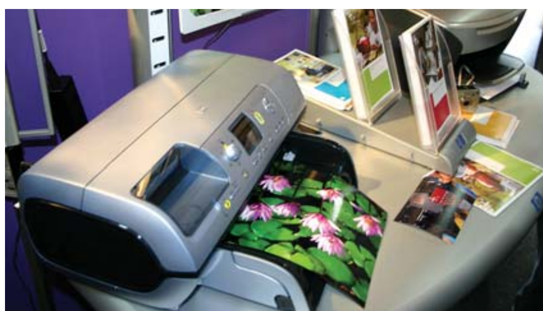
"La CERF 2005 portofoliul de produse şi mărci a fost impresionant. Expozanţii au prezentat mii de produse şi soluţii, unele în premieră pe piaţa românească, iar vizitatorii au avut ocazia să stea de vorbă cu specialiştii, în număr de peste 3 000 la această ediţie a CERF. Astfel, oamenii au aflat informaţii direct de la sursă" declară Sorina Mureşan, Director General Expotek.



Ultimele noutăţi de la CeBIT nu au întârziat să apară şi în România, la CERF



"Nepoata" pirogravurii: tipărirea color pe lemn (de fapt, pe orice suprafeţe - spun producătorii)


Pavilionul dedicat imaginilor digitale a fost o noutate foarte apreciată de către vizitatori



Opinia presei româneşti: la prezenţele feminine, CERF a bătut CeBIT-ul ;-)


Prezentare de hardware: Apple iShuffle, motocicleta şi nu numai...



Ultima modă de sezon: de-i faci răcirea cu apă, sistemul tău nu mai "crapă"



Colegii noştri de la Departamentul Marketing au reuşit cu greu să reziste asaltului cititorilor MyCOMPUTER



Connex a lansat primul serviciu 3G din România



Micuţul Flybook e pe mâini bune; în rest, puteţi să vă faceţi şi singuri o părere...



Pinguinul SNS salută apariţia noii reviste MyLINUX



Tl-mplărie: ultimul "trosnet" în mobilierul de (pe) birou

CERF 2005 a prezentat vizitatorilor, timp de cinci zile, "un oraş al viitorului" în care tehnologia îţi poate face viaţa mai uşoară.

Organizatorii şi-au propus să arate cum tehnologia informaţiei şi comunicaţiilor, utilizată corespunzător cu activitatea şi cerinţele specifice fiecărui utilizator (persoană sau afacere), eficientizează timpul şi banii investiţi.

Totodată, CERF 2005 a dorit să demonstreze că tehnologia este acum accesibilă şi prietenoasă în utilizare.

Cea de a 14-a ediţie a CERF a reunit firme reprezentative pe piaţa românească în domeniile: comunicaţii, distribuţie hardware şi software, soluţii IT&C dedicate business-ului, sisteme şi echipamente digitale pentru afaceri sau pentru consumatori individuali, consultanţă, servicii, presa de profil.

CERF 2005 a fost un eveniment de talie regională, întrucât a reuşit să atragă expozanţi şi vizitatori atât din România, cât şi din zona central şi est-europeană.

Fotoreportaj realizat de
Mircea Buzlea
mircea@myc.ro

Provision şi iSEC au organizat la Bucureşti a doua ediţie a Conferinţei Anuale a Experţilor în Securitatea Informaţiei



Compania Provision, renumit furnizor de produse şi servicii de securitate IT din România, împreună cu subsidiara sa Information Security Expert Center - iSEC - Centrul de excelenţă în securitatea informaţiei - au organizat în zilele de 19 şi 20 Aprilie, 2005, la Grand Hotel Marriott din Bucureşti cea de a II-a ediţie a Conferinţei Anuale a Experţilor în Securitatea Informaţiei, eveniment dedicat specialiştilor şi profesioniştilor IT din România şi regiunea Europei de Est.

"Este o reuşită a companiei noastre organizarea acestui eveniment internaţional de o importanţă majoră pentru Romania şi Europa de Est şi acest lucru se datorează atat personalităţilor care au susţinut prezentări în cadrul evenimentului cât şi celor peste 140 de profesionişti IT care au participat la eveniment. Ediţia din acest an a conferinţei a promovat în mod special direcţiile importante din cadrul ariei de securitate a informaţiei ce trebuie integrate pe plan local în vederea atingerii standardelor internationale de calitate şi de securitate a informaţiei", a declarat domnul Alexandru Andriescu - General Manager Provision & iSEC.

Aflată la a doua ediţie, Conferinţa Anuală a experţilor în Securitatea Informaţiei a fost susţinută de personalităţi de excepţie din lumea securităţii IT, între care:

Howard Schmidt, chairman al US-CERT (United States Computer Emergency Readiness Team), consilierul pe probleme de securitate IT al preşedintelui SUA în perioada 2001 - 2003 şi Chief Information Security Officer la eBay;

Dow Williamson, preşedintele International Information Systems Security Certifications Consortium, Inc (ISC)2, deţinătorul prestigioaselor certificări CISSP® şi SSCP®,

Richard Starnes, preşedintele organizaţiei Information System Securitry Association (ISSA UK) şi Director al Centrului de Răspuns la Incidente al companiei Cable & Wireless.

Peter Drabwell, CISSP/SSCP- Security Technology Consultant - Vodafone UK

Paul Bellard, BSI Trainer, Managing Director - Bellingham International

Paul Webster, Security Technical Advocate - EMEA, IBM

Stephen McGibbon, Senior Director - Microsoft EMEA Technology Office

Robert Schperberg, Vice-Preşedinte - TeleDesign Security USA





Agenda din acest an a abordat o gamă largă de subiecte, de la măsuri de prevenire şi răspuns la incidente, standarde pentru managementul proceselor IT şi pentru managementul securităţii informaţiei (CoBIT, ISO 17799 / BS7799), tipuri de atacuri asupra sistemelor informaţionale, cadrul legislativ actual internaţional şi naţional (Sarbanes-Oxley, BASEL II, legislaţia privind Internet Banking, legile privind criminalitatea informatică) şi până la importanţa şi valoarea certificărilor din domeniul securităţii informaţiei pe plan naţional şi internaţional.

Un moment special al evenimentului l-a constituit masa rotundă cu tema "Securitatea Informaţiei: industrie sau profesie", unde discuţiile au fost concentrate pe tema aderării la Uniunea Europeană în 2007, în vederea completării şi armonizării legislaţiei în domeniu, combaterii infracţionalităţii on-line şi creşterii responsabilităţii pentru securitatea informaţiei.

Un accent major a fost pus în special pe eforturile depuse pentru a arăta tinerilor absolvenţi de învăţământ superior care doresc să se implice în IT-ul românesc (absolvenţi bine pregătiţi care din păcate nu gasesc un serviciu pe măsura pregătirii şi talentului lor), că există şi un alt drum decât acela care duce la infracţionalitatea informaţională.

La masa rotundă au participat din partea autorităţilor româneşti: Aurel Neţin, Ministru Secretar de Stat pentru Tehnologia Informaţiei; Varujan Pambuccian, preşedintele Comisiei IT&C a Camerei Deputaţilor; Eugen Preotu, consilier MCTI; precum şi reprezentanţi ai Asociaţiei Române de Standardizare, reprezentanţi din administraţia publică, bănci, top managerii unor companii şi case de avocatură de renume din România. ■

Mircea Buzlea
mircea@myc.ro

Placă de reţea fără fir pentru desktopul tău
Hercules HWGPCI-54

Hercules este un nume cunoscut de mult timp pasionaţilor de jocuri, atât pentru plăcile grafice, cât şi pentru perifericele dedicate acestui domeniu. Printre acestea din urmă putem spune că se numără şi placa PCI pentru reţele fără fir în standardul 802.11 g.

Orice gamer împătimit va fi de acord că într-o reţea fără fir, conectarea - chiar şi a unui desktop - se face mult mai uşor, mai ales că numărul "participanţilor" nu mai este limitat de numărul porturilor dintr-un switch.

Placa PCI de la Hercules are certificarea WiFi, garantând compatibilitatea cu orice alte echipamente WiFi de pe piaţă. Fiind conform cu standardul 802.11g (la viteze de transfer de până la 54 Mbps), dispozitivul oferă compatibilitate deplină şi cu produsele 802.11b (11 Mbps). Spre deosebire de alte produse similare, la care antena se înşurubează direct în montantul montantul cardului, placa de reţea fără fir Hercules are o antenă detaşabilă care se leagă la portul de pe placă printr-un fir de aproximativ un metru lungime. Antena are un design inspirat şi este foarte stabilă datorită greutăţii bazei de formă circulară.

CD-ul oferit în pachet conţine software uşor de instalat şi utilizat, respectiv un asistent pentru instalarea şi configurarea plăcii de reţea, dar şi o aplicaţie pentru scanarea WiFi, care detectează prezenţa şi proprietăţile reţelelor fără fir disponibile în zona respectivă. ■

Contact: www.ubisoft.ro
Preţ : cca.49 Euro (TVA Inclus)

Detector WiFi
Trust WiFi Hot Spot Finder NB-7300P



Nevoia transportului de date a evoluat foarte mult în ultima perioadă, astfel CD-urile reinscriptibile nu mai reprezintă întotdeauna o soluţie.

Flash-urile USB sunt mult mai mici, uşor de utilizat şi de transportat. Flash-ul USB PQI Traveling are o lungime de numai 5 cm şi este ideal pentru transportul de date, care se pot salva prin intermediul interfeţei USB. Dispozitivul este disponibil cu următoarele capacităţi: 128 MB, 256 MB, 512 MB şi 1GB. PQI Traveling integrează un întrerupător care securizează accesul la date, iar în pachet dispozitivul se livrează împreună cu un prelungitor pentru interfaţa USB. PQI Traveling Disk are un transfer de până la 480Mbiţi/secundă.

Flash-ul nu are nevoie de driver în sistemele de operare Windows: Me, 2000, XP, Mac 9.1 sau mai bun. PQI Traveling Disk este ideal chiar şi pentru femei pentru că are o dimesiune mică, un design fin, şi se poate ataşa la legătura de chei sau se poate disimula uşor printre fardurile din poşetă.

Contact: www.trust.com
Preţ : 29,95 Euro

HP dvd640

CALIGRAFIE CU LASER

După cum spuneam şi în suplimentul al revistei noastre MyCeBIT, compania HP a renunţat la divizia de unităţi optice, iar firma Lite-ON a preluat această "sarcină". Aşa că unităţile optice produse sub marca HP pot spune "cu mâna pe inimă" că au motor Lite-ON. Unitatea HP dvd640 integrează noua tehnologie Lightscribe brevetată de compania HP, care permite etichetarea discului într-o singură culoare, cu ajutorul laserului din unitatea optică. Practic această etichetare nu este posibilă pe orice fel de discuri optice, ci doar pe discuri optice speciale care au partea frontală fabricată dintr-un material care permite etichetarea lui cu raza laser, fără a pune în pericol informaţia de pe discul optic. Din păcate discurile optice care dispun de acest strat special pe care se poate "arde" eticheta discului sunt scumpe, aproape un dolar în comunitatea europeană, iar în România prezenţa acestor discuri este infimă; în unele magazine vei fi întrebat: "spuneţi-mi vă rog la ce vă referiţi, când îmi cereţi CD-uri care se pot eticheta cu laserul unităţii optice?!?" Această problemă a distribuţiei şi a logisticii o voi trata detaliat într-un alt articol, însă acum, îţi voi oferi alte informaţii importante despre această unitate optică. Spre deosebire de unităţile optice Lite-ON, unitatea HP dvd640 nu integrează tehnologii deosebite, doar protecţie "buffer underrun" şi - normal - tehnologia Lightscribe. Performanţele unităţii HP sunt acceptabile, respectiv poate scrie DVD-uri cu două straturi cu 2,4x, DVD-uri +R cu 16x, DVD-uri -R cu 8x şi CD-uri cu 40x. Memoria tampon a dispozitivului este de 2MB. Viteza de etichetare a discurilor optice cu tehnologia Lightscribe poate varia între 20 şi 36 minute în funcţie de calitatea pe care o doreşti la inscripţionarea graficii!

Cum am testat?

Configuraţia sistemului cu care am testat unitatea optică HP dvd640 a fost:

Procesor: Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,2 GHz

Placă Grafică: PlaitDaytona GeForce FX 5200

Specificaţii Lite-On SOHW-1673S DL DVD+/- R/RW

Performanţă:
- scriere 16x DVD+R / rescriere 8x DVD+RW / citire 16x DVD+R
- scriere 8x DVD-R / rescriere 4x DVD-RW / citire 16x DVD-R
- scriere 40x CD-R / rescriere 20x CD-RW / citire 40x CD-ROM
- 8.5GB Dual-Layer tehnologie la 2,4x
- 2MB memorie tampon internă
- Interfaţă IDE/ATAPI
- Poate opera atât în poziţie verticală, cât şi orizontală
- Scrie DVD+R la 2.4x, 4x, 6x, 8x, 12x, şi 16x
- Scrie DVD+RW la 2.4x, 4x
- Scrie DVD+R DL la 2.4x
- Scrie DVD-R la 1x, 2x, 4x, 6x, 8x
- Scrie DVD-RW la 1x, 2x, 4x
- Scrie CD-R la 8x, 16x, 24x, 32x, 40x
- Scrie CD-RW la 4x, 10x, 16x şi 20x

Etichetare cu LightScribe

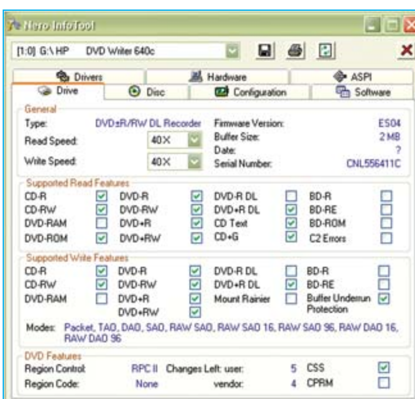
Completă - calitate best<36 min.
Completă - calitate normal<28 min.
Completă - calitate draft<20 min.
Titlu şi conţinut - calitate best<9 min.
Titlu şi conţinut - calitate normal<7 min.
Titlu şi conţinut - calitate draft<4 min.
Titlu - calitate best<4 min.
Titlu - calitate normal<3 min.
Titlu - calitate draft<2 min.

Pachet complet (Retail)

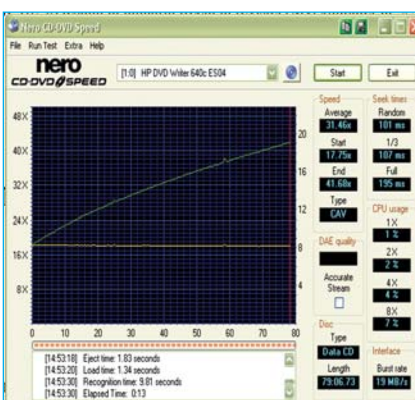
Scriitor HP DVD640
Ghid de instalare rapidă
ArcSoft ShowBizDVD2, Sonic RecordNow, Cyberlink PowerDVD, Surething
Mediu CD LightScribe
Şuruburi de montare

Memorie RAM: Sycron 2 module de 256 MB

Hard Disc ExcelStor de 80 GB (7200RPM)



Test viteză de citire



Viteza de citire CD

Cu toate că specificaţiile unităţii în cazul citirii este de 40x, unitatea HP a citit în test cu 41,68x. Faţă de Lite-ON 1673S, HP a obţinut o medie mai mică cu aproape 6x, însă viteza de acces vizibil mai mică!

Sistem de operare: Windows XP Professional SP2

Utilitare şi medii utilizate:

-Nero InfoTool

-Nero CD-DVD Speed

-BenQ CD-R 48x

-Verbatim DVD+R 16x (4,7 GB)

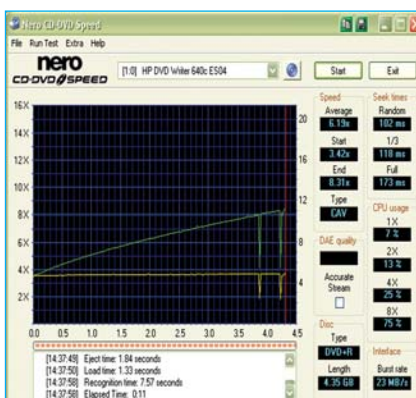
-Verbatim DVD+R DL 2,4x (8,5 GB)

Pentru a înregistra timpul de înregistrare a unui CD de 700 MB am utilizat un fişier de 695 MB pe care l-am scris la viteza maximă a unităţii optice. Pentru a măsura timpul de inscripţionare al unui DVD+R am folosit fişiere cu extensia .avi şi .vob totalizând 4,451 MB, iar pentru scrierea DVD+R DL am folosit aceeaşi metodă ca şi în cazul discului DVD+R, numai că dimensiunea totală a fişierelor a fost de 8.137 MB. Rezultatele obţinute de HP dvd640 le-am comparat cu rezultatele obţinute de unitatea Lite-ON SOHW 1673S testată în numărul trecut al revistei (MyComputer nr.5/2005).



Concluzie

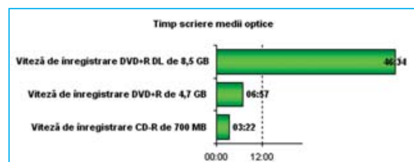
Unitatea HP dvd640 este o unitate performantă în cazul scrierii DVD-urilor +R şi a CD-urilor, însă la partea cu "strat dublu" lasă de dorit! Şi în cazul citirii s-a descurcat bine cu CD-urile şi DVD+R DL, însă a citit mult mai lent DVD-urile +R (8,31x) deşi în caseta cu specificaţiile unităţii în cazul DVD+R este specificat 16x! Cam asta ar fi de spus despre performanţa unităţii, iar dacă e vorba de tehnologia Lightscribe de etichetare cu laser a discurilor optice pot spune că, deşi este utilă şi ne scuteşte să mai scriem eticheta discului cu marker-ul, durează enorm de mult. Când am tipărit în



Viteza de citire DVD+R

Specificaţiile de citire indică faptul că unitatea poate citi cu 16x, însă în timpul testului, viteza medie de citire a fost 6,19x, iar cea maximă de doar 8,31x. Ar fi bine ca inginerii de la HP să ofere cât mai curând un nou firmware care să îmbunătăţească această viteză de citire a DVD+R-urilor! Viteza maximă de citire a DVD+R este abia la jumătate din viteza specificată de fabrică, însă s-a descurcat cu 3 secunde mai bine decât Lite-ON 1673S la recunoaşterea DVD+R-urilor.

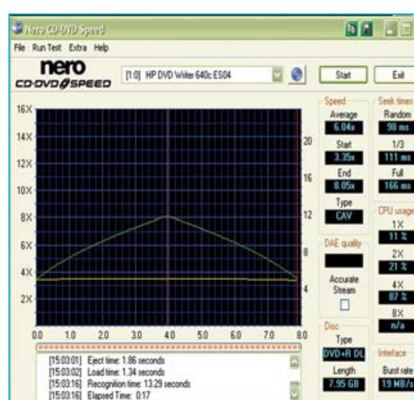
Preţ	aprox. 130 USD fără TVA
Distribuitor	TornadoComputers
URL	www.tornado.ro



Timpul de înregistrare al CD-ului

obţinut de unitatea Lightscribe este bun, având în vedere că viteza de scriere maximă a unităţii este de 40x! Timpul de înregistrare a unui DVD+R de 16x obţinut de unitatea HP, comparativ cu Lite-ON SOHW1673S (6:33), a fost cu 24 de secunde mai mare, iar în cazul DVD+R cu strat dublu a fost mai mare cu 19 minute şi 58 secunde faţă de Lite-ON, însă trebuie să avem în vedere faptul că unitatea HP dvd640 are o viteză maximă de scriere de 2,4x!

redacţie discul cu coperta revistei a trebuit să aştept 30 de minute, sincer a fost prea mult! O primă problemă a acestor unităţi este faptul că mediile optice Lightscribe nu se prea găsesc pe piaţa românească; nu cred că mai trebuie să adaug că atât preţul unităţii cât şi al consumabilelor este ridicat! Deci, Lightscribe este o tehnologie interesantă, dar se pare că în momentul de faţă nu are o utilitate prea semnificativă! ■



Viteza de citire DVD+R DL

Performanţa de citire a noului HP dvd640 este mai mică 0,13x faţă de Lite-ON ceea ce este foarte bine!

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro

PRO

+Tehnologie Lightscribe

+Viteză bună de scriere a CD-R

CONTRA

-Viteză mică de scriere a DVD+R DL

-Viteză mică de citire DVD+R

-Timp prea mare de etichetare cu laser a discurilor optice

-preţ ridicat medii lightscribe

-preţ ridicat unitate optică

FAȚĂ



Matsunichi MF208

Fără doar şi poate, aparatele de tip MP3 player cu memorie flash internă sunt cea mai bună alegere pentru iubitorii de muzică. Acestea au numeroase avantaje faţă de aparatele clasice şi au cunoscut o dezvoltare fantastică în ultimul an şi jumătate. Greutatea şi dimensiunile reduse, redarea coerentă şi în cazul mişcării aparatului, conectarea la PC şi uşurinţa utilizării sunt atuuri care impun acordarea unei atenţii sporite acestui tip de dispozitive.

Matsunichi

Despre compania Matsunichi din Hong Kong nu auzisem chiar deloc, însă am avut posibilitatea să aflu mai multe despre aceasta la CeBIT, unde mi s-a spus că anul 2005 este unul în care compania va "testa" piaţa europeană, încercând să se extindă şi pe bătrânul continent. Trebuie să recunosc că am fost sceptic pentru început, şi aceasta probabil dintr-o prejudecată, pornită de la numele companiei (invazia de firme "fantomă" gen Fujiki, Panasoanic etc.). Amabilitatea cu care am fost primit însă m-a determinat să încheg o colaborare cu această companie şi, la scurt timp, am primit la testat un MP3 player, Matsunichi MF208.



În pachetul modern în formă de prismă hexagonală am găsit, pe lângă aparatul propriu zis, un set de căşti stereo, cablul de date, manual de utilizare (german-englez), certificat de garanţie, mini CD cu drivere pentru versiunile mai vechi de Windows şi o baterie AAA.

Pentru acest gen de aparat, modelul este relativ măricel (73,5 x 48,1 x 26 mm), având o formă ovală şi fiind puţin bombat, însă este destul de uşor cântărind în jur de 30 de grame.

Deşi pare puţin supradimensionat - în comparaţie cu alte playere - după câteva zile de utilizare vei ajunge să te obişnuieşti cu forma aceasta mai deosebită.

Căştile sunt destul de comode, aparatul putând fi purtat la gât, sau într-un buzunar de la piept. Poate ar fi fost bun un cablu ceva mai lung care să-ţi permită să ţii aparatul într-un buzunar la pantalon. Oricum dacă reuşeşti să-l fixezi bine într-un buzunar şi să-ţi procuri alt tip de căşti, nu vei avea nici o problemă cu player-ul dacă vrei să faci jogging sau alt sport. Odată cu integrarea memoriei flash, nu se mai pune problema ca piesele să fie redate sacadat, chiar dacă aparatul este permanent mişcat.

Fiindcă tot aminteam de căşti, trebuie să recunosc că difuzorul celei din dreapta era defect, putând fi auzit un "bâzâit", probabil din cauza membranei. Iniţial am crezut că este un defect al aparatului, însă după înlocuirea căştilor am obţinut un sunet impecabil. Volumul la care funcţionează este ridicat, însă nu e recomandat să asculţi la volum maxim, nici pentru sănătatea ta, nici a căştilor şi aparatului.

Modelul MF208 are o memorie internă de 1GB, şi pe lângă faptul că poţi asculta muzică (în format .mp3 şi .wma), aparatul poate fi folosit şi pe post de USB Flash, putând fi stocate pe el diverse tipuri de date. Transferul datelor se realizează prin intermediul interfeţei mini USB. În cazul versiunilor mai vechi de Windows este necesară instalarea driverelor de pe mini CD. Viteza de transfer este de aproximativ 950 KB/s la citire şi 350 KB/s la scriere.

Meniu şi display

Un lucru foarte util, chiar dacă aceasta înseamnă de obicei o viaţă mai scurtă a bateriei, este display-ul de 128x64 pixeli. Pe acest display (albastru) vor fi afişate informaţii despre piesa redată, numărul acesteia din totalul piseselor, funcţia de repetare, starea bateriei, volumul, formatul etc.

Facilitatea care mi-a plăcut cel mai mult este afişarea textului piesei, după modelul karaoke. Textul pieselor trebuie copiat în prealabil, iar numele trebuie să fie identic cu al piesei, în format .lrc. De exemplu, dacă ai o piesă Song.mp3, fişierul text trebuie să aibă numele Song.lrc (poate fi editat în Notepad).

O altă funcţie foarte utilă este înregistrarea vocală, aparatul transformându-se astfel într-un veritabil reportofon. Calitatea înregistrării este relativ bună, şi cu memoria pe care o deţine poţi să înregistrezi până... te plictiseşti :).

Meniul este destul de complex pentru un aparat de asemenea dimensiuni şi îţi permite, printre multe altele, să reglezi contrastul display-ului, să alegi limba de afişare, efectele şi tipul de redare, etc. De altfel, în manual vei găsi o descriere detaliată a fiecărei funcţii.

Dacă ţii aparatul într-un buzunar, să nu uiţi să blochezi butoanele cu ajutorul celui din partea dreaptă-jos.

În ce priveşte bateria, sigur nu este o afacere bună să tot cumperi baterii simple! Aparatul funcţionează cu o singură baterie AAA, iar în manual se precizează că poţi asculta cu o baterie până la 8 ore de muzică. Este adevărat că am folosit şi alte funcţii, însă bateria nu a ţinut mai mult de 5-6 ore. Totuşi dacă muzica este marea ta pasiune, îţi recomand achiziţionarea unor acumulatori şi a unui încărcător, o investiţie foarte profitabilă în acest caz.

Dacă trecem cu vederea "incidentul" cu căştile, la un preţ de aproximativ 130 de euro, Matsunichi MF208 este o alegere foarte bună pentru iubitorii muzicii.

ÎN FAŢĂ



Cu o greutate egală cu cea a cheilor de la maşină, şi cu o dimensiune cât a unui pachet de gumă de mestecat, noul dispozitiv lansat de Apple a furat minţile adolescenţilor. 250 de melodii portabile, atât de portabile, încât uiţi că le ai la tine. Cei de la Apple au spus-o: "esenţele tari se ţin în sticluţe mici", şi nu ne-au dezamăgit prin designul într-adevăr reuşit. Stilul simplu şi ergonomic se observă şi în plasarea butoanelor de control. Dispunerea circulară determină o rapiditate la apăsarea butoanelor cu un singur deget, fără nevoia de a te mai uita la aparat. Cureluşa pe care o porţi în jurul gâtului îl face util chiar şi la o fugă prin parc. 12 ore poţi fi deconectat complet de realitate datorită acumulatorilor încorporaţi.

Magazinul de muzică în casa ta!

Pe dispozitiv poţi copia melodiile tale preferate sau, dacă doreşti să asculţi o melodie nouă, o poţi cumpăra direct din magazinul iTunes care conţine peste 1 milion de melodii. Ele sunt accesibile la orice oră din zi şi costă destul de puţin. Modul de redare a melodiilor poate fi unul aleator sau într-o ordine stabilită la copiere. Datorită lipsei afişajului nu poţi selecta melodia dorită dintr-o listă. Cei care au conceput dispozitivul şi-au concentrat atenţia pe dezvoltarea următoarelor caracteristici: dimensiune mică, greutate mică şi preţ redus. Un display ar fi determinat în primul rând creşterea preţului aparatului. Oricum, în timpul unei plimbări sau al unei alergări foarte rar eşti dispus să priveşti aparatul. Dacă copiezi doar melodiile preferate cu siguranţă vei fi mulţumit de redarea lor în ordine aleatoare.

Inserează aparatul în portul USB al Mac-ului sau PC-ului şi selectează din iTunes comanda [Autofil] pentru a încărca 240 de melodii din colecţia ta. Dacă aparatul rămâne conectat la portul USB acumulatorii se vor încărca până la o capacitate de 80% în două ore şi până la 100% în 4 ore. Suportul pentru portul USB 2.0 sau FireWire400 asigură copierea rapidă a melodiilor. Formatele audio recunoscute sunt MP3 (8 - 320 Kbps), MP3 VBR, AAC (8 - 320 Kbps), AAC protejat (de la magazinul iTunes, M4A, M4B, M4P) şi WAV.

Accesorii

Aşa cum ne-au obişnuit cei de la Apple, dispozitivele dezvoltate de ei pot fi echipate cu o mulţime de accesorii. De exemplu, dacă doreşti să îl foloseşti des în timpul alergărilor poţi achiziţiona şi o cureluşă pentru a-l fixa pe mână, sau o carcasă care îl protejează de ploaie. Dacă vei pleca în excursii mai lungi sau în călătorii cu avionul poţi achiziţiona un dispozitiv de extindere a perioadei de autonomie, sau un aparat pentru încărcarea lui de la priză. Ca accesorii pentru maşină poţi achiziţiona adaptorul pentru casetofon, sau transmiţătorul FM, prin care vei putea asculta melodiide stocate pe Ishuffle în maşină.

La un preţ de numai 80 de euro, micuţul dispozitiv se răspândeşte uimitor de repede, mai ales în rândul adolescenţilor. O sumă mică pentru a avea întotdeauna la tine melodiile preferate!

iPod Ishuffle

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

Remus Zoica
remus@myc.ro



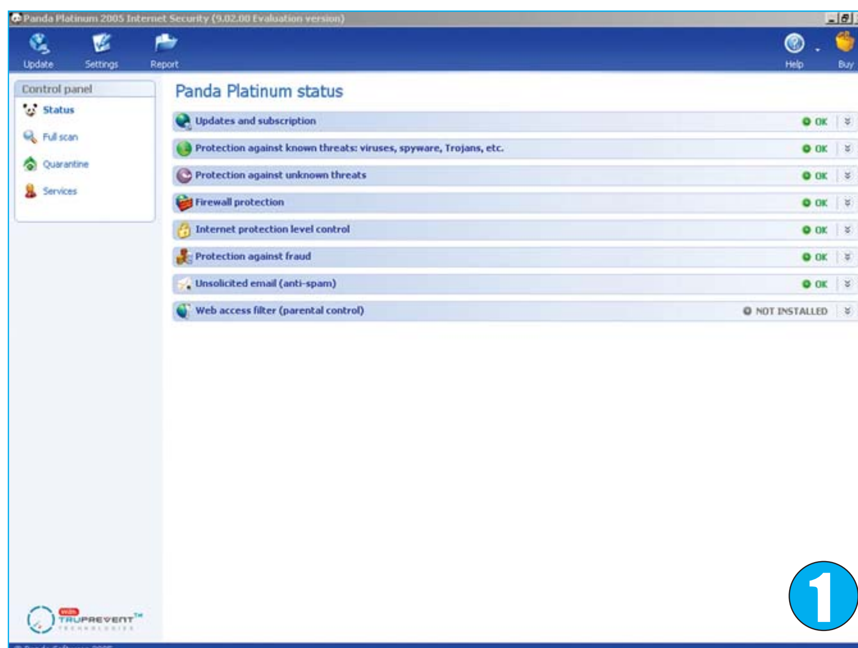






Panda Platinum Internet Security 2005

O soluţie completă de securitate, pentru Windows XP/2000 Pro/NT 4.0 ws/Me/98!



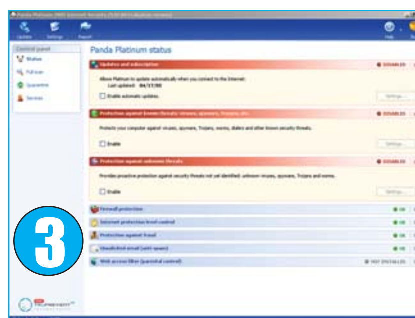
Maximă protecţie împotriva viruşilor, hackerilor şi a altor ameninţări...

După cum spune şi titlul, noul Panda Platinum Internet Security 2005 oferă întreaga protecţie necesară pentru a face din computerul tău un computer cu adevărat sigur la diferitele ameninţări de pe Internet. Cu noul Panda poţi "uita" de viruşii necunoscuţi, hackeri, spam, spyware şi alte ameninţări de pe Internet.

Antivirusul - beneficiază de un engine cu UltraFast Scan care abia foloseşte resursele computerului. Ca rezultat, prin Panda Platinum Internet Security 2005, computerul este protejat împotriva ameninţărilor (noul Panda lucrează fără să îţi încetinească computerul - performanţă cu care nu mulţi antiviruşi se pot lăuda).

TruPreventTM. Platinum Internet Security 2005 - are încorporată o tehnologie împotriva viruşilor necunoscuţi şi a intruşilor. TruPreventTM scade riscul infectării cu viruşi de ultimă oră, care au tendinţa de a se extinde foarte rapid şi este în măsură să detecteze şi să blocheze la timp aceste ameninţări, chiar dacă antivirusul nu a fost actualizat cu informaţii despre respectivul virus. Acesta este un mare avantaj dacă ne gândim cu ce rapiditate apar şi se răspândesc viruşii, în ultimul timp.





Personal firewall - după cum ştim şi din versiunile anterioare, Panda Platinum Internet Security - are un firewall ce transformă computerul într-o veritabilă fortăreaţă, ţinând departe hackerii şi intruşii de informaţiile tale confidenţiale.

Anti-spam - te scapă de junk e-mail blocând automat mailurile nedorite, astfel încât te ajută să nu îţi pierzi timpul curăţând inbox-ul de spam.

Anti-spyware - blochează programe ce se strecoară in calculator cu intenţia de a fura informaţii confidenţiale, cum ar fi: parole, detalii despre cărţile de credit, etc.

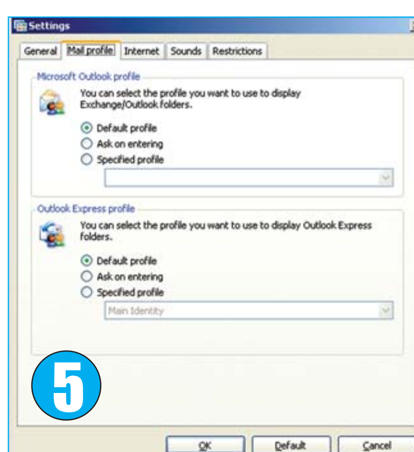
Anti-phishing - protejează împotriva fraudei electronice, a siturilor web ce păcălesc consumatorul, dezvăluind informaţii financiare confidenţiale.

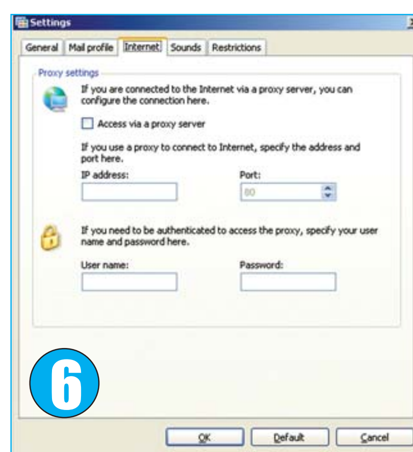
Web content filtering - tehnologie de filtrare ce opreşte accesul la situri de shopping, pornografice etc.

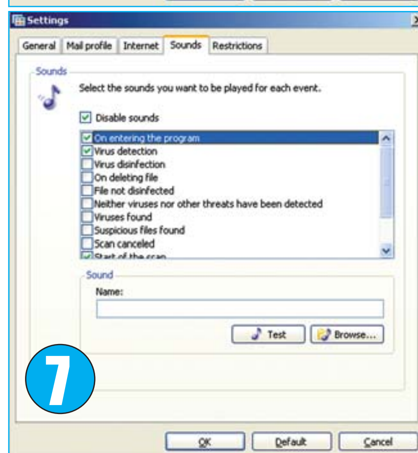
Acestea sunt, în mare, facilităţile oferite de către Panda Platinum Internet Security 2005.

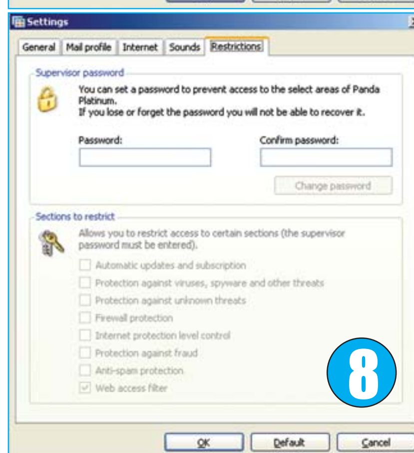
În cele ce urmează vom vedea paşii care trebuie parcurşi pentru instalarea şi configurarea antivirusului.











Instalarea

- după ce am cumpărat antivirusul (sau descărcat versiunea trial valabilă 30 de zile de la **www.pandasoftware.com/**), dezinstalăm orice alt antivirus, apoi facem un restart;

- instalăm Panda Platinum Internet Security 2005, după care facem din nou restart.

Configurarea este simplă şi ingenioasă: cu un clic dreapta pe iconul cu Panda din tray, selectăm "open Panda Platinum 2005" pentru a intra în Panda Platinum Status. După deschidere observăm că avem posibilitatea de a opri sau porni toate protecţiile (vezi imaginile1,2,3)……..Mda……între timp tocmai mi-a găsit şi un "viermişor" (imaginea 4)

- observaţi câteva din setările auxiliare (generale, de e-mail, Internet, sunete pentru evenimente, restricţii) - imaginile 4,5,6,7,8

…şi să nu uităm de actualizarea listei cu definiţii (Actualizare 1) care, practic, este cel mai important lucru din tot procesul de setare a antivirusului Panda Platinum Internet Security 2005, care se poate face în două moduri (în cazul versiunii triale, doar actualizării automate deoarece primeşti un UserID doar la cumpărarea produsului).

1. actualizări automate cu sau fără notificarea utilizatorului;

2. de la o anumită locaţie, prin proxy sau chiar de pe hard disc (Actualizare 2).

Concluzie

Panda Platinum Internet Security 2005 - este un antivirus complet, cu utilizare uşoară, interfaţă prietenoasă şi uşor de configurat, cu un apetit destul de redus pentru resurse hardware: Windows XP/2000 Pro/NT 4.0 ws/Me/98, procesor la 300 MHz, 90 MB spaţiu liber pe hard disc, 128 MB RAM, şi Internet Explorer 5.5 sau mai recent.

Singurul dezavantaj, în România, este preţul destul de ridicat pentru buzunarul utilizatorului, dar nu trebuie să uităm facilităţile oferite de Panda Platinum Internet Security 2005 (Antivirus, Firewall, Antispam, Anti-spyware, Anti-dialer, Web access control). ■

Ciprian Tripon
ciprian@myc.ro

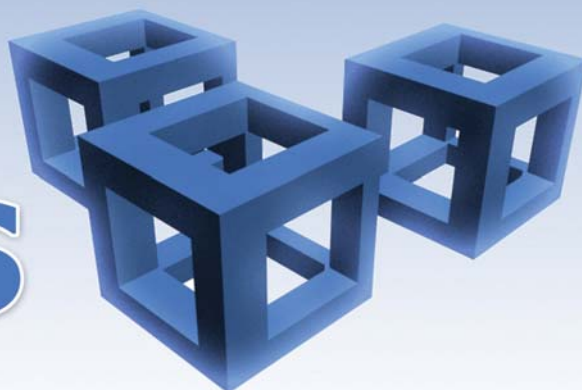


Actualizare 1



Actualizare 2

ReactOS



Lumea sistemelor de operare se împarte în trei categorii. Prima este formată din sistemele de operare consacrate: Windows, Linux, OS X şi BSD-urile. A doua este alcătuită din sistemele de operare alternative: BeOS, QNX, MorphOS şi încă câteva. A treia categorie - din care face parte şi ReactOS - este cea a sistemelor de operare tip "hobby". Cele mai notabile nume din această categorie sunt MenuetOS, Syllable şi ReactOS.

Ultimul, este un sistem de operare open-source care se doreşte a fi o clonă... Windows. Da, ReactOS vrea să ofere o cât mai bună compatibilitate cu sistemele de operare produse de compania Microsoft.

Înainte de ReactOS, prin 1996, un grup de persoane au format un proiect numit "FreeWin95" care avea acelaşi scop. Cum acest proiect nu a reuşit să se impună din cauza lipsei de dezvoltatori, ReactOS a luat naştere în 1997.

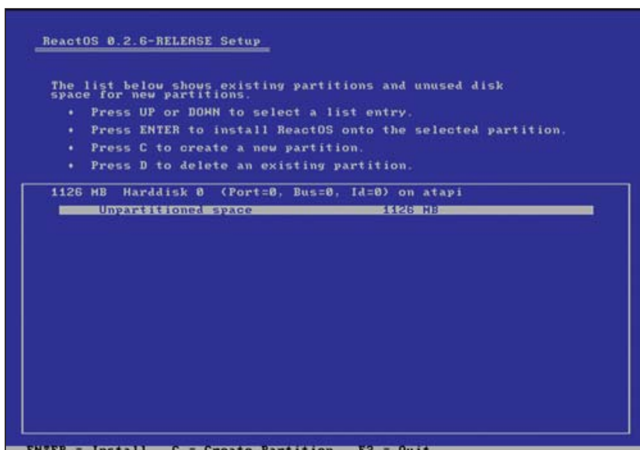
Indiferet că instalezi ReactOS pe hardware real sau într-un emulator, vei avea nevoie de cel puţin 32 RAM, un hard disc IDE şi o partiţie FAT16 sau FAT32. Se copiază ultima versiune a sistemului de operare de pe situl www.reactos.com (arhiva cu numele reactos0.2.6-REL-iso.zip) şi se inscripţionează pe un CD. Eu am folosit VMWare pentru a testa sistemul de operare şi vă recomand să faceţi la fel. Astfel eliminaţi riscul distrugerii partiţiilor şi al pierderii datelor. E mai comod să asignezi o partiţie liberă pe un hard disc virtual. Mai mult, nici nu trebuie să risipeşti un CD ci poţi spune VMWare-ului să booteze de pe ISO-ul ReactOS.

Instalarea

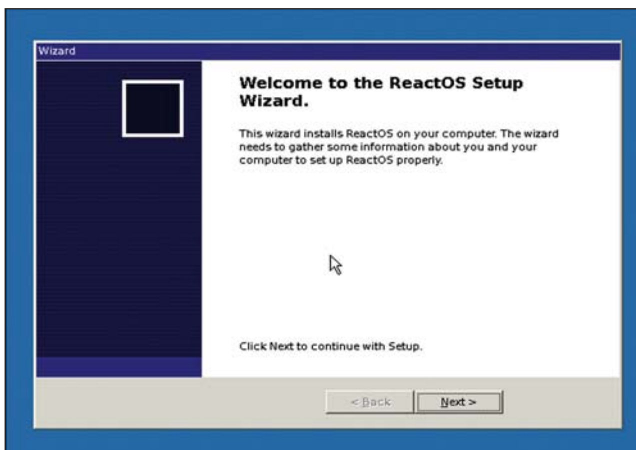
Procesul de instalare pot să zic că m-a lăsat cu gura căscată. Seamănă leit cu cel de la Windows XP (mai puţin partea grafică atrăgătoare). Aproape aceeaşi secvenţă de iniţializare a hard discului. Totul merge strună şi rapid, chiar şi cu cei 128 RAM atribuiţi maşinii virtuale. În două minute te şi poţi bucura de un desktop ReactOS.

Sistemul de operare

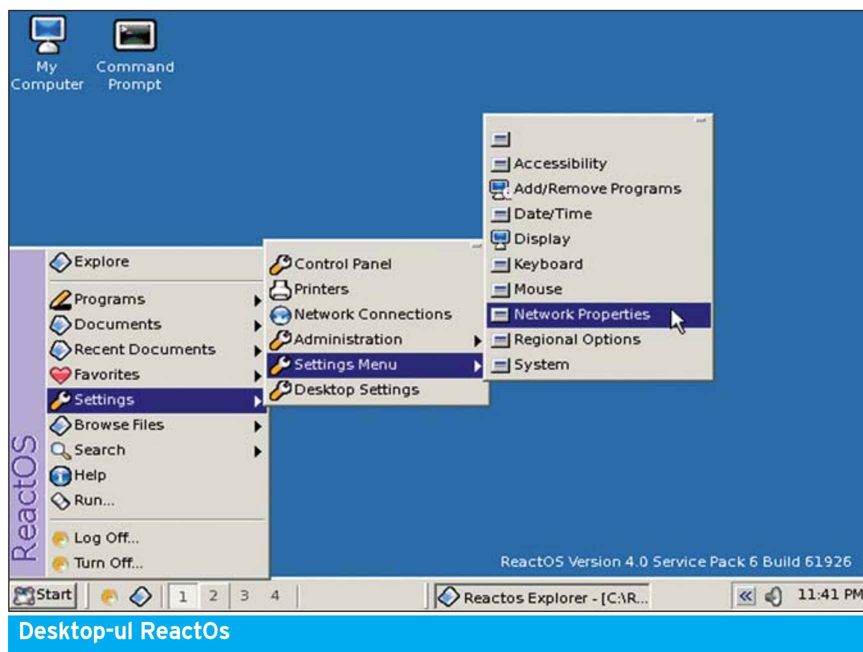
La iniţializare eşti întâmpinat de un bootmanager din care trebuie să alegi intrarea sistemului de operare. Toată iniţializarea durează în jur de cinci secunde. Nici un ecran de login, eşti "aruncat" direct pe desktop. Pe un wallpaper albastru sunt aşezate două iconuri: "My Computer" (hehe) şi "Command Prompt". Interfaţa grafică este identică cu cea din Windows 2000, cu diferenţa că ReactOS dispune de ecrane virtuale ale căror iconuri



Cu ce seamană oare instalarea?



O copie reuşită Microsoft Xp



Desktop-ul ReactOs

sunt aşezate în Taskbar.

Din "My Computer" ajungi la partiţiile FAT ale hard discului şi unitatea CD-ROM. În cazul meu, vizibile sunt partiţia pe care este instalat sistemul de operare şi unitatea CD-ROM virtuală cu CD-ul de instalare ReactOS. Structura de directoare este oarecum asemănătoare cu cea din Windows XP: rădăcina sistemului este C: în care avem patru directoare - Documents and Settings, Program Files, ReactOS (în loc de "Windows") şi Temp. În "Documents and Settings" avem câte un director pentru Administrator, userul normal şi unul pentru toţi utilizatorii. În directorul fiecărui tip de utilizator, structura este izbitor de asemănătoare cu cea din Windows. Avem, printre altele, directoare precum "Application Data", "Cookies", "Desktop", "Favorites", "My Documents", "NetHood" sau "Start Menu".

Managerul de fişiere se numeşte tot "Explorer" şi este destul de rudimentar. O idee superbă care apare în ReactOS şi care ar merita implementată şi în Windows este modul de vizualizare a fişierelor. În partea de sus a Explorer-ului, în bara de unelte avem cinci butoane, fiecare oferindu-ne un alt mod de percepere a fişierelor. "Explore" afişează directoarele şi fişierele sub formă de iconuri de 32x32 pixeli. "Shell", contrar numelui, le afişează sub formă de listă extinsă. Butonul "Web" nu face nimic, nefiind încă implementat ca funcţie, însă presupun că în viitor va oferi un look "web" structurii de directoare. "NT Obj" şi "Reg" oferă acces către obiectele din reactOS, respectiv regiştrii sistemului de operare.

Fereastra "Command Prompt" nu poate fi redimensionată. Aplicaţia oferă un shell similar DOS-ului, cu comenzile aferente. Un "dir" în C:\ReactOS\system32 ne dezvăluie că putem lansa, printre altele, comenzi ca "finger.exe", "ftp.exe", "taskmgr.exe", "arp.exe", "route.exe", "netstat.exe", "telnet.exe" sau "ipconfig.exe".

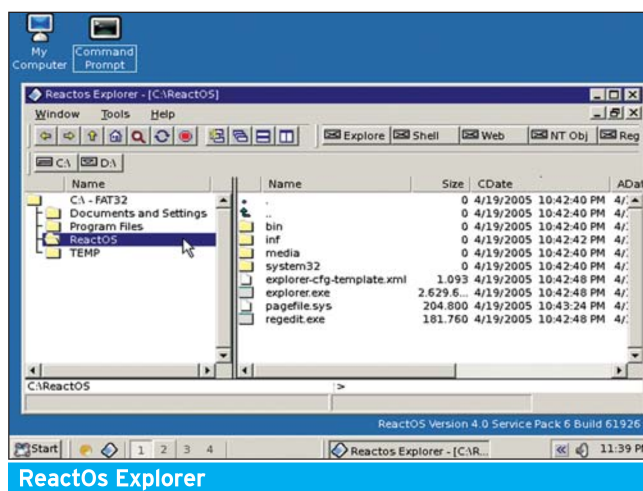
Comanda "taskmgr.exe" lansează un Task Manager identic cu cel din Windows. Avem şi aici trei tab-uri: Applications, Processes şi Performance care îndeplinesc aceleaşi funcţii.

Comanda "winefile.exe" deschide - spre bucuria mea - un emulator WINE pentru programe Windows. Pe situl ReactOS scrie, de fapt că echipa de dezvoltare a sistemului de operare are un parteneriat cu echipa WINE. De aici pot lansa aplicaţii ca şi din Explorer, dar acest manager de fişiere este mult mai extins. Multitudinea de butoane şi meniuri nu este funcţională, în mare parte, dar pot lucra totuşi mai bine decât în Explorer. Aici observ pentru prima oară că rotiţa mausului meu a fost detectată şi pot să derulez cu ea.

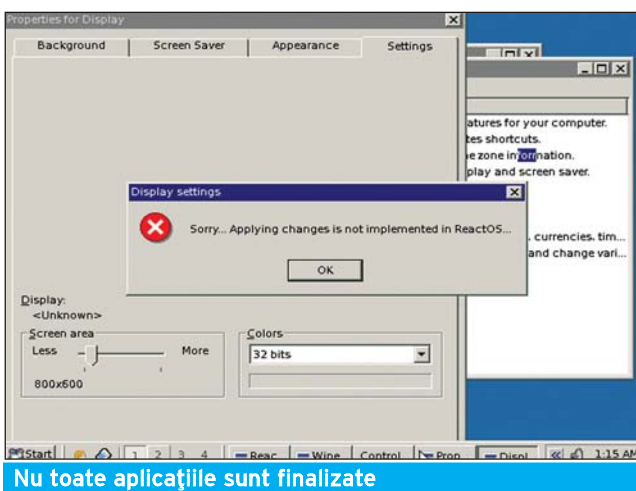
"Ibrowser.exe" lansează un browser web nefuncţional. Încă nu am încercat să setez conexiunea la Internet dar sincer să fiu, mă îndoiesc că va merge. Vedem noi mai încolo. "Notepad.exe" deschide un prorgam identic ca aspect cu Notepad-ul din Windows. Este perfect funcţional şi poate - desigur - salva fişiere în format .txt.

O altă aplicaţie care mi-a atras atenţia este "reporterror.exe". Aceasta se pare că este iniţializată în cazul în care apare o eroare în sistem. Poţi completa un câmp cu adresa ta e-mail iar un altul cu datele erorii. Apăsând pe "Next", acest program trimite un mesaj echipei de dezvoltare ReactOS. Feedback-ul se pare că este extrem de important pentru ei.

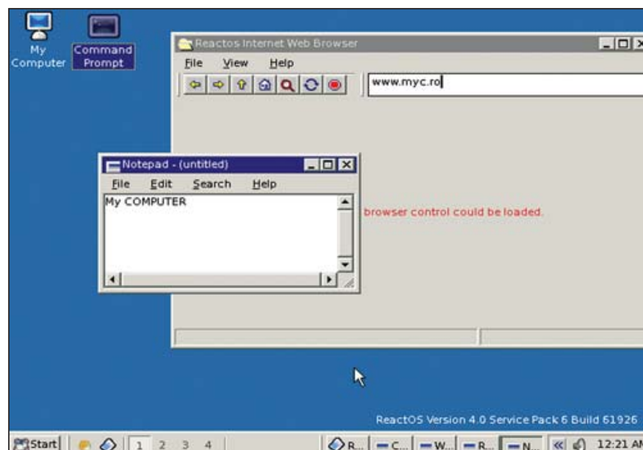
Meniul "Start" este şi el structurat aproximativ ca cel din Windows. Avem intrări ca "Programs", "Documents" sau "Settings",



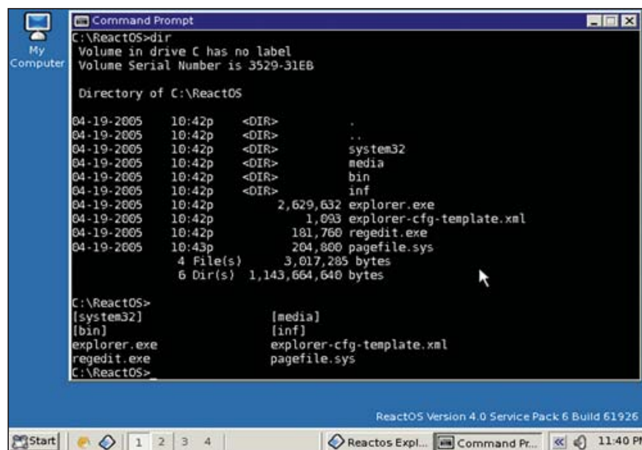
ReactOs Explorer



Nu toate aplicaţiile sunt finalizate



Un browser minimal



Un DOS shell rescris

fiecare cu submeniuri. Deoarece ReactOS este în plin proces de dezvoltare, nu toate aceste intrări funţionează. De exemplu, la "Programs", submeniurile "Administrative Tools" şi "Startup" sunt goale. "Documents" este structurat pe "My Music", "My Pictures" şi "My Videos" iar din "Settings" care este cel mai populat meniu, nu putem accesa mare lucru. "Control Panel" nu poate fi accesat de aici deşi este prezent în meniu. Îl putem lansa însă cu comanda "control.exe".

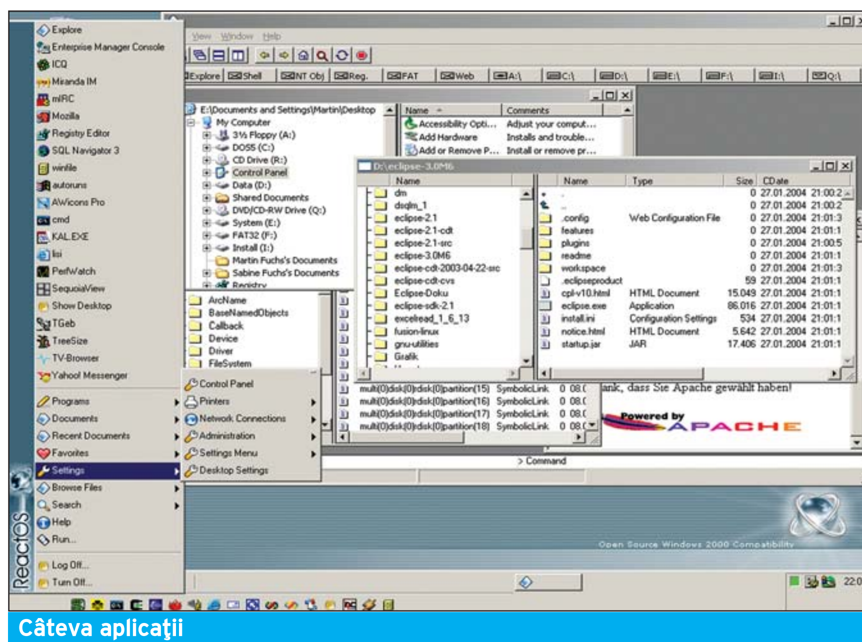
Control Center-ul conţine toate elementele necesare configurării sistemului. La "Accesibility" putem seta tastatura, mausul, sunetele din sistem sau display-ul. Am vrut să zic "vom putea seta" deoarece nimic de aici nu este funcţional. Avem şi un "Add/Remove Programs", însă lista programelor instalate este goală şi nici nu putem instala nimic prin intermediul acestei ferestre deoarece butonul "Install" nu poate fi activat. Se pare că mai toate ferestrele de configurare sunt aşezate doar de formă ca să îţi ofere o idee despre cum va arăta sistemul de operare în viitor.

Printre lucrurile care totuşi funcţionează se numără "Date and Time" de unde putem seta corect data şi ora exactă. Din "Display" putem seta un wallpaper în format BMP (am căutat în zadar un BMP pe care să-l aşez în fundal; cum ReactOS nu are o imagine în background la instalarea implicită presupun că nici acest "Display" nu funcţionează cum ar trebui). De la tab-ul "Settings" am încercat să schimb rezoluţia dar mi-a apărut o eroare cum că aplicarea schimbărilor în reactOS nu este încă implementată. Păcat. Se pare că rămân cu ceea ce am primit, fără dreptul de modificare.

De la "Network Properties" nu pot seta placa de reţea. Cam atât despre o tentativă de a mă conecta la Internet. Placa de reţea din VMWare a fost detectată corect ca şi AMD PCNet dar nu pot accesa ecranul proprietăţilor TCP/IP.

Se pare că totuşi ceva merge bine în fereastra de proprietăţi a Explorer-ului: pot seta să fie afişat pe desktop numărul de versiune al sistemului de operare.

Apropiindu-mă de sfârşitul acestui articol, mă întreb: ce putem face totuşi cu ReactOS în stadiul în care se află? De pe situl sistemului de operare am aflat că ReactOS poate rula unele aplicaţii precum Abiword, Midnight Commander (un filemanager în mod text), ImageMagick, IrfanView şi SQLite. Toate acestea, plus Explorer-ul şi Notepad-ul care sunt deja incluse în ReactOS. După cum se poate vedea şi în imaginea de pe această pagină, ReactOS poate rula şi alte aplicaţii pe lângă cele recunoscute oficial.



Câteva aplicaţii

Concluzie

Un proiect cu scop nobil dar un drum lung de parcurs. Mult prea lung. E mai degrabă probabil ca Microsoft să lanseze Windows 95 în regim gratuit decât ca ReactOS să devină în următorii zece ani un sistem de operare de talia BeOS-ului (ca să nu spun Linux). Este totuşi o curiozitate şi respect efortul depus de dezvoltatori. Numărul fanilor sistemului de operare este de ordinul zecilor dar nu e exclus ca ideea unei clone Windows open-source să atragă mai mulţi dezvoltatori. Până atunci, mai există alte sisteme de operare hobby pe care îmi propun să le analizez. ■

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro



Orice sistem de operare trebuie să aibă una sau mai multe aplicaţii decente de vizualizare a imaginilor. După ce am lucrat mult timp cu Eye Of Gnome şi GThumb, fiind un fan KDE am ales în cele din urmă excelentul program Gwenview. Dacă ar fi să-l asemănăm pe acesta cu ceva din Windows, cuvântul ar fi "ACDSee". Într-adevăr, Gwenview se comportă şi oferă aproximativ aceleaşi funcţii furnizate de ACDSee - vizualizare thumbnail-uri, compatibilitate cu o mulţime de formate şi opţiuni de modificare a imaginilor.

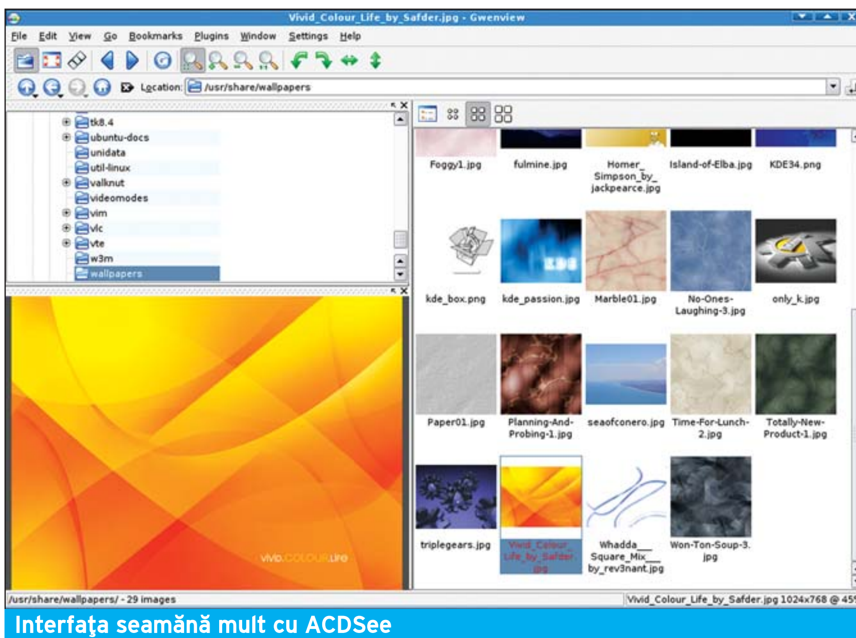
În momentul redactării acestui articol, Gwenview se află la versiunea 1.2.0. Interfaţa grafică poate fi customizată în mai multe feluri. Am ales o poziţionare a ferestrelor în stil ACDSee - thumbnail-urile la dreapta, fereastra de preview în stânga jos iar cea de browsing în stânga sus. Bara de unelte nu merită prea multe cuvinte: putem naviga cu săgeţile printre imagini, putem realiza un slideshow al acestora sau le putem vizualiza în modul fullscreen. Ca mod de prelucrare al acestora, putem folosi săgeţile de rotire.

Thumbnail-urile pot fi vizualizate în trei mărimi diferite, cam în acelaşi fel în care putem modifica mărimea iconurilor din Konqueror. Putem adăuga bookmark-uri, putem adăuga comentarii pozelor şi putem jongla cu acestea în aproape orice mod dorim. Din meniul contextual ce apare când efectuezi un clic-dreapta pe o imagine putem alege una din uneltele externe de editare - de exemplu Gimp (dacă acesta este instalat) - sau putem seta imaginea ca wallpaper.

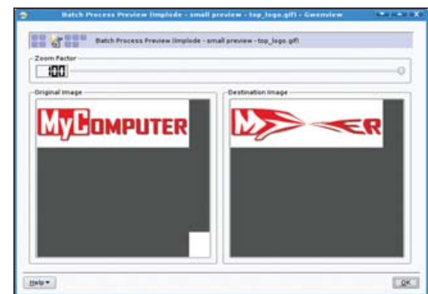
În modul fullscreen, Gwenview oferă o bară în partea din stânga-sus ce conţine butonul de maximizare şi cele două săgeţi de navigare, alături de numele pozei şi descrierea acesteia. Ce ai mai putea dori de la o aplicaţie de vizualizare a imaginilor?

Acum că am trecut pe scurt în revistă opţiunile pe care Gwenview le oferă, să vedem cum putem profita la maxim de o asemenea aplicaţie... Puterea Gwenview stă în plugin-uri. Ca multe alte programe grafice din Linux, Gwenview poate face uz de pachetul Kipi. Kipi reprezintă o suită de plugin-uri care ne permit să lucrăm mai eficient cu formatele grafice. Vrei să aplici un efect unei poze? Vrei să îi ataşezi un chenar? Nu mai ai nevoie de Gimp, instalează Kipi. Kipi vine de la KDE Image Plugin Interface, şi este parte integrantă a pachetului KDE. Poate fi copiat de la adresa **http://extragear.kde.org/apps/kipi/** şi poate fi integrat cu Kimbada, Digikam, Showimg şi Gwenview. Pe lângă funţiile de editare grafică, Kipi oferă şi funcţii de manevrare a fişierelor.

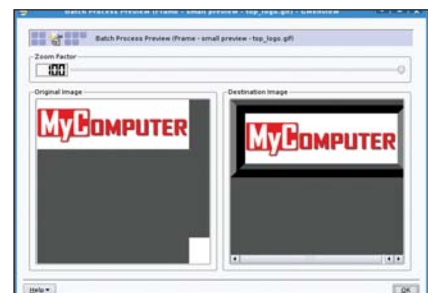
Din Gwenview, accesând meniul Plugins > Collections putem găsi într-un director imaginile duplicat care au un nume de fişier diferit. De la "Import" putem scana imagini sau realiza un screenshot. Din submeniul "Export" putem alcătui o colecţie HTML a pozelor sau le putem arhiva pe CD.



Interfaţa seamănă mult cu ACDSee



Un efect de distorsionare

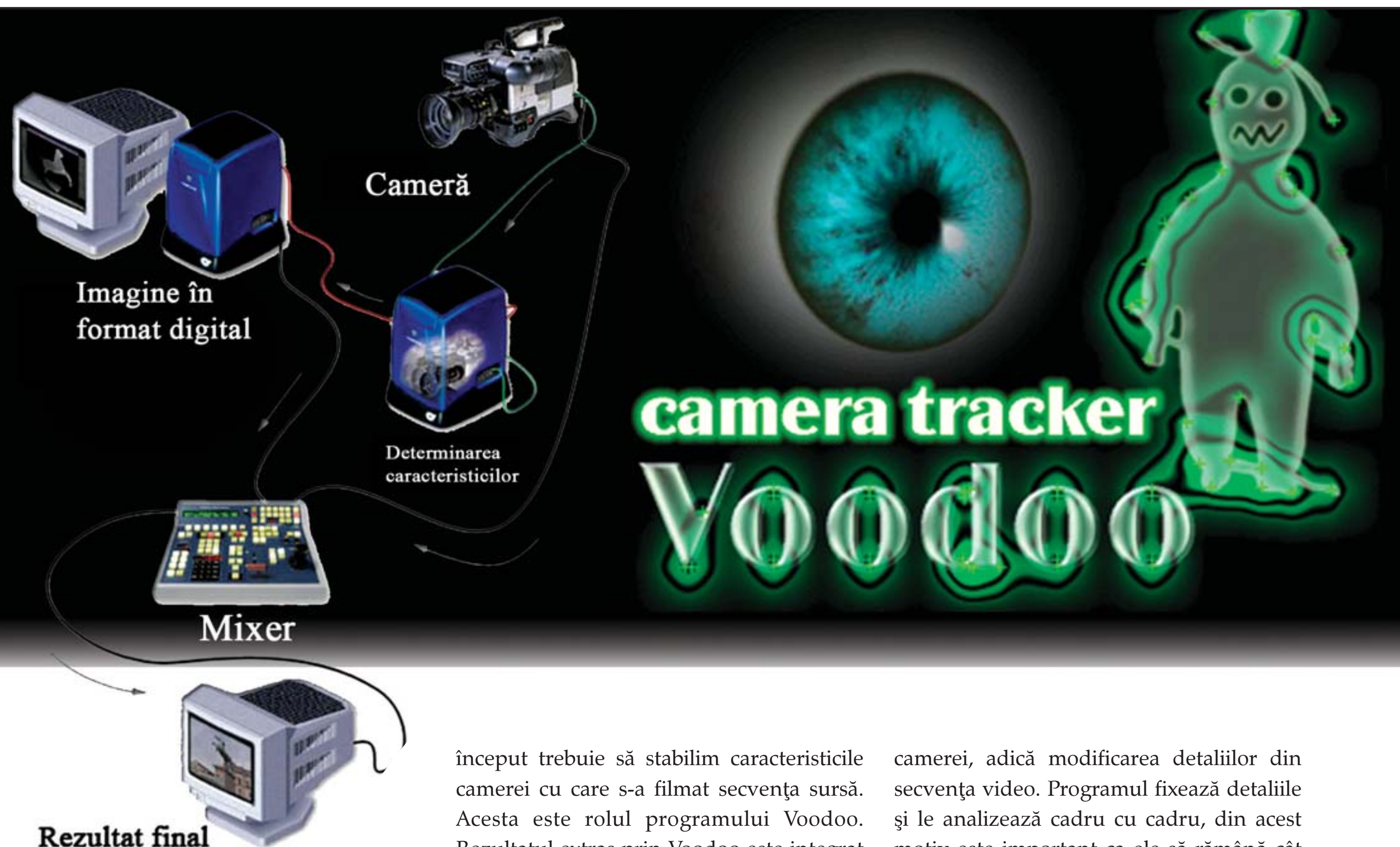


Un alt efect

Submeniul "Batch Processing" oferă în prezent cele mai multe opţiuni: redimensionare, filtrare, conversie sau redenumire (printre altele). Putem selecta chiar mai multe imagini deodată, peste care să fie aplicat unul dintre plugin-uri.

Aplicaţia Gwenview poate fi descărcată de pe situl **http://gwenview.sourceforge.net** sau poate fi găsită pe CD-urile revistei. ■

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro



În lumea filmelor şi a efectelor speciale integrarea unui obiect într-o secvenţă video este o joacă de copii. Aproape toate filmele actuale "trebuie" să uimească publicul într-un fel, sau altul. Voodoo este magia pe care o practică! De fapt nu, "Voodoo" este numele unui program gratuit, dezvoltat la o universitate din Hanovra. Programul încearcă să ajute artiştii la crearea unor filme cât mai plăcute ochiului uman. El este legătura între materialele filmate şi efectele speciale. Integrarea lor este acum mai transparentă ca niciodată...

La randarea unui obiect, imaginea generată de camera virtuală pare sintetică, suprapunerea ei peste fundal ducând la o scădere a realismului. Intenţia de a crea iluzia de integrare perfectă a obiectului presupune, printre altele, "filmarea" scenei virtuale cu aceeaşi cameră de luat vederi, care a fost folosită şi pentru fundal. Pentru început trebuie să stabilim caracteristicile camerei cu care s-a filmat secvenţa sursă. Acesta este rolul programului Voodoo. Rezultatul extras prin Voodoo este integrat într-unul dintre programele de producţie a materialului grafic (3DS Max, Maya, Softimage XSI) şi procesat. Ţinând cont de aceste informaţii, imaginea randată va fi apropiată ca rezultat de secvenţa video aleasă ca sursă.

"Camera Tracking", "Match Moving" sau 3-D Tracking este numele procesului de analizare a unei secvenţe video în scopul extragerii caracteristicilor camerei cu care a fost filmată (poziţia, calea mişcării în spaţiul tridimensional, câmpul de vedere). Informaţiile vor fi folosite pentru o mai bună integrare a obiectelor şi efectelor speciale, în cazul în care camera cu care a fost filmată secvenţa video are o schimbare de perspectivă. După extragere, informaţiile vor fi importate într-un program precum Maya, 3DS Max, Lightwave, Hash A:M sau altele, pentru a realiza compoziţia. Pentru a determina informaţiile tridimensionale este necesară schimbarea de perspectivă a camerei, adică modificarea detaliilor din secvenţa video. Programul fixează detaliile şi le analizează cadru cu cadru, din acest motiv este important ca ele să rămână cât mai mult timp în câmpul de vedere. Detaliile pot fi colţurile obiectelor, sursele de lumină, în general orice parte care cuprinde o schimbare de culoare. După importare, în programul folosit pentru integrarea obiectului tridimensional vei obţine o cameră (cu caracteristicile gata setate) precum şi calea ei de mişcare.

Metodele de detectare a caracteristicilor

Există două metode de detectare a caracteristicilor camerei: metoda automată şi metoda manuală. Fiecare metodă presupune analiza unor puncte de referinţă. Ele pot fi definite manual de utilizator (se ajunge la definirea câtorva zeci de astfel de puncte) sau automat (programul stabileşte câteva sute de puncte cu o intervenţie minimală din partea utilizatorului). Prin metoda automată se ajunge la selectarea







Integrarea unei maşini într-o secvenţă video pentru o reclamă realizată de Digital Pictures







O scenă din filmul "Enemy at the gates" realizată de studioul Double Negative. Din cauza apei, care era elementul predominant din majoritatea cadrelor, detectarea caracteristicilor a fost o problemă greu de depăşit.

unui număr de puncte care nu vor fi bune şi din această cauză se foloseşte un algoritm pentru identificarea lor (pe parcursul secvenţei, vizibilitatea unui punct poate fi blocată de un alt obiect).

Care metodă este mai bună: cea automată sau cea manuală?

Metoda manuală este cea mai bună, metoda automată este cea mai rapidă. Datorită evoluţiei tehnologiei putem spune că şi prin metodele automate se ajunge la un rezultat bun. Noi funcţii sunt integrate constant pentru recunoaşterea caracteristicilor şi procesarea acestora. Cât timp metoda automată funcţionează, este indicat să o folosim, dacă nu, trecem la cea manuală. Oricum, în final totul depinde de calitatea materialelor sursă.

Exemple de programe

Pe piaţa software există un număr mare de programe dedicate acestui domeniu. Boujou, lansat în anul 2000, a fost primul program care a introdus o metodă complet automată de detectare a caracteristicilor. MatchMover este un program dezvoltat de compania franceză RealViz. SynaMatch este numele altui program, cunoscut pentru interfaţa intuitivă. SceneGenie este un set de pluginuri pentru 3ds Max, iar MayLive este un plugin pentru Maya. Alte programe: Kayadara FilmBox, PFTrack, Hammerhead ras_track, SynthEyes sau Science D Visions 3D Equalizer. Marea problemă este preţul mare de achiziţie al acestora. Primul program gratuit de acest fel poartă numele Voodoo şi este dezvoltat la o universitate din Hanovra (**www.digilab.uni-hannover.de**).

Modul de lucru

După alegerea secvenţei video ca sursă trebuie să extragi fiecare cadru sub formă de imagine pentru a putea fi importate în Voodoo. Există multe programe de editare video cu care poţi extrage cadrele, unul dintre acestea fiind Adobe Premiere Pro (care a fost prezentat în revistă în luna decembrie a anului 2004). Programul Voodoo recunoaşte imaginile în toate formatele care pot fi interpretate de ImageMagick (o suită gratuită de editare - **www.imagemagick.org**), printre care GIF, JPEG, JPEG-2000, PNG, PDF, PhotoCD, TIFF, and DPX. Forma sub care imaginile trebuie extrase din secvenţa video va fi de felul imagine.##.jpg. În această secvenţă, semnul "#" este înlocuit de numere. Programul detectează toate fişierele de acest fel din directorul curent. Este indicată adăugarea unui 0 înaintea cifrei la primele numere, în caz contrar trebuind selectată o imagine cu număr mai mare pentru a le detecta şi pe acestea. Poţi modifica pasul de incrementare pentru cazul în care doreşti să sari peste anumite imagini, în caseta [Step] a ferestrei [Sequence Select].

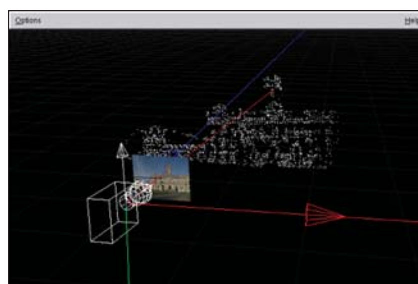
După importarea imaginilor are loc detectarea caracteristicilor şi analiza scenei. În partea de jos a interfeţei avem controlul pentru vizualizarea secvenţei video. Dacă imaginile au fost importate corect, pornim procesul de analizare din partea dreaptă-jos apăsând butonul [Track]. Vom observa cum programul alege automat punctele şi detectează mişcarea lor. După finisare vom salva informaţiile în formatul în care avem nevoie. Avem la dispoziţie 5 formate pentru: Maya, 3ds Max, Blender, Softimage 3D|XSI şi metoda CAHV (descrierea proiecţiilor elementelor 3D). De exemplu, la salvarea în format .ma (pentru Maya) vom obţine un fişier în care sunt stocate caracteristicile camerei după cum poţi observa în imaginea alăturată.

În viitor, diferenţierea dintre domeniul 2D şi cel 3D va fi tot mai mică. Camerele vor înregistra, alături de imagini, informaţiile tridimensionale legate de adâncime şi de elementele scenei. Vor putea fi stocate chiar şi informaţii GPS (latitudine şi longitudine), precum şi caracteristicile atmosferice. Reconstituirea va fi bazată pe atât de multe informaţii, încât explorarea unei scene virtuale va fi o experienţă "aproape" identică cu realitatea. Cât timp ne mai desparte de o astfel de tehnologie rămâne de văzut! ■

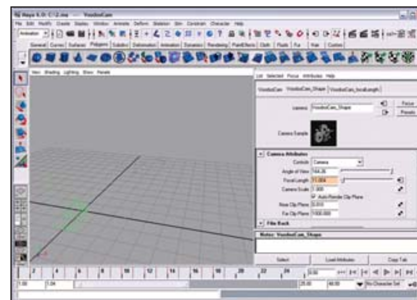
Remus Zoica
remus@myc.ro



Fixarea caracteristicilor



Rezultatul final



Importarea în Maya







AutoStitch

O nouă metodă de realizre a panoramelor

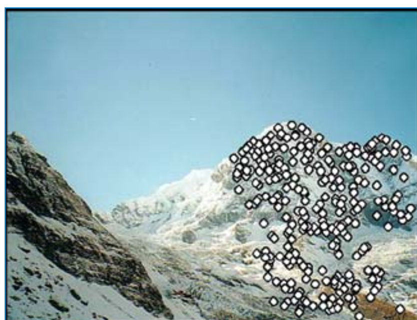
Autostitch este primul program complet automat pentru realizarea panoramelor. Acesta funcţionează foarte simplu, formând panoramele fără nici o intervenţie din partea utilizatorului. Trebuie doar să selectezi imaginile, nici măcar ordinea efectuării selecţiei nefiind importantă. Programul a fost dezvoltat de Matthew Brown, fost student al unei universităţi din Columbia.

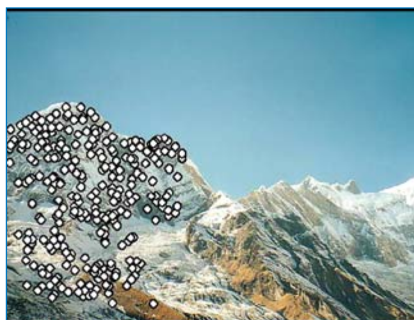
Sistemul vizual uman are un câmp de vedere de aproximativ 135x200 grade. O cameră foto obişnuită poate captura în medie 35x50 grade. Capturând şi prelucrând un "mozaic" de imagini poţi reprezenta pe hârtie o imagine panoramică cu un câmp de vedere care ajunge până la 360 de grade. Aceste imagini pot fi mapate pe suprafaţa unei sfere pentru a afişa o fotografie de 360 de grade, din interiorul căreia poţi privi în orice direcţie pentru a vedea detaliile din mediul care a fost fotografiat, exact ca în realitate.





Două imagini care urmează a fi combinate





Recunoaşterea elementelor comune

Până acum au fost lansate mai multe programe pentru realizarea panoramelor, dar nici unul nu este complet automat. Putem lua ca exemplu programul Realviz Stitcher sau programul PhotoStitch. În comparaţie cu acestea, AutoStitch face un nou pas prin introducerea algoritmului care recunoaşte şi potriveşte automat imaginile. Chiar mai mult, acest algoritm recunoaşte panorame multiple dintr-un set de imagini, fără intervenţia utilizatorului. Dacă introduci tot conţinutul cardului de memorie al camerei în program, acesta va extrage doar acele imagini care pot constitui o panoramă şi va realiza din ele o compoziţie. Poţi obţine chiar şi mai multe panorame dintr-un set de imagini.

Până recent, programele nu puteau recunoaşte automat imaginile si modul lor de combinare. Era nevoie de intervenţia utilizatorului pentru introducerea ordinii sau a poziţiei imaginilor componente. Metoda de aranjare şi poziţionare introdusă în AutoStitch nu depinde de orientarea, ordinea, iluminarea şi nivelul de scalare a imaginilor. Cercetările din acest domeniu au împărţit metodele de orientare şi poziţionare a imaginilor în două cate-



Rezultatul suprapunerii celor 2 imagini



Comparaţie între o panoramă realizată cu AutoStitch şi una realizată cu comanda Photomerge din Adobe Photoshop

gorii. Prima este o metodă directă care se foloseşte de informaţiile legate de fiecare pixel pentru a alinia marginile. A doua metodă implică sincronizarea caracteristicilor comune ale imaginilor. Aici sunt mai importante grupurile similare de pixeli. Calculele necesare pentru metoda de detectare a caracteristicilor comune sunt destul de complicate pentru că toate imaginile au probabilitatea de a conţine elemente comune. Pentru simplificare, acestea sunt împărţite pe zonele de suprapunere şi sunt folosite calcule probabilistice pentru potrivirea lor.

Poţi descărca versiunea de evaluare a programului de la adresa **www.cs.ubc.ca/~mbrown/autostitch/autostitch.zip**, sau îl poţi găsi pe unul din CD-urile revistei. Trebuie doar să despachetezi fişierele din arhivă şi să rulezi fişierul executabil. Din meniul [File] - [Open] vei selecta imaginile dorite pentru a obţine panorama care va fi salvată în fişierul `pano.jpg`. Dacă rezultatul nu este satisfăcător poţi modifica opţiunile de creare a panoramelor din meniul [Edit] - [Options]. Aici poţi specifica mărimea dorită pentru imaginea finală, metoda de combinare sau alte caracteristici specifice panoramelor.

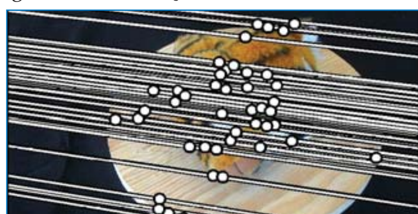
Matthew Brown, dezvoltatorul programului, lucrează în prezent şi la alt proiect de recunoaştere a obiectelor 3D din imaginile de referinţă. Metoda este automată în totalitate şi nu necesită intervenţia utilizatorului. O metodă similară, dar nu complet automată, este utilizată în programul Realviz ImageModeler (care a fost prezentat în revistă în numărul din ianuarie 2005). La utilizarea acestui program trebuie să defineşti manual punctele comune în toate imaginile de referinţă. Tehnologia la care lucrează Matthew Brown va fi complet automată, după introducerea imaginilor va rezulta modelul tridimensional al obiectului. Şi la baza acestei noi tehnologii stă algoritmul de recunoaştere a elementelor comune din imagini. Până acum nu a fost făcută publică nici o astfel de metodă care să ofere rezultate satisfăcătoare.

Tehnologia evoluează uimitor, acum încep să fie prelucrate şi interpretate informaţiile din imagini legate de pixeli şi de vecinătatea lor. Punctul din care este privită structura fişierului şi compoziţia imaginii nu mai este acelaşi. În curând vom putea analiza automat imaginile pentru recunoaşterea conţinutului şi le vom putea încadra pe categorii sau chiar şi sorta automat. Oricum va mai trece mult timp până la recunoaşterea obiectelor în perspectivă, dar este important faptul că primii paşi au fost deja făcuţi. ■

Remus Zoica
remus@myc.ro




Recunoaşerea obiectelor 3D din imagini de referinţă



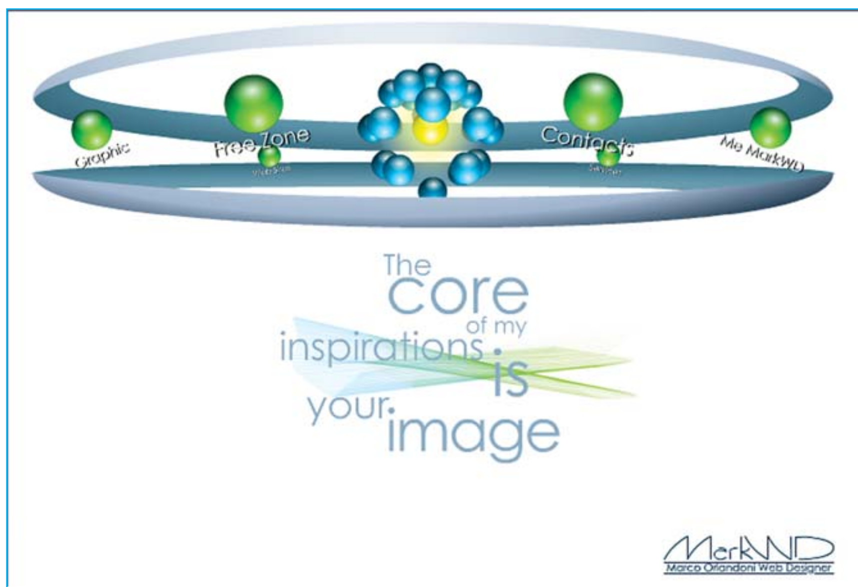
Sincronizarea punctelor




Recunoaşterea punctelor comune

Siturile lunii





Cel mai bun design

De multe ori, când te hotărăşti să apuci pe calea designului web, un aspect important pe care trebuie să-l iei în considerare este crearea unui sit de portofoliu, ocazie cu care poţi să te prezinţi atât pe tine cât şi ceea ce ai realizat în domeniu. Impactul generat de un sit de portofoliu profesionist este adesea determinant pentru succesul afacerii tale.

Situl **www.markwd.it** este un exemplu bun în acest sens. Disponibil în două limbi, italiană şi engleză, situl aparţine designerului italian Marco Orlandoni, a cărui poveste aş putea spune că este una tipică pentru un designer web.

De la el am aflat că prima lui îndeletnicire fusese aceea de contabil, însă marea lui pasiune a fost crearea de artă digitală. A început cu Notepad-ul, nefiind disponibile pe atunci programe WYSIWYG, lucru care însă l-a ajutat foarte mult să înţeleagă tehnica şi să obţină control total asupra rezultatului final. A lucrat ca şi designer, iar în 2003 a întemeiat "afacerea" MarkWD, care a avut succes chiar de la început.

Vei putea găsi aici informaţii despre metodologia de lucru, precum şi despre programele pe care le foloseşte pentru conceperea siturilor (Adobe Photoshop CS, Adobe Illustrator CS, Macromedia Flash XP, Macromedia HomeSite 5.0, Macromedia FireWorks XP).

Despre situl propriu-zis aş putea spune că a fost realizat în HTML elementar, Flash şi JavaScript, este optimizat pentru rezoluţia de 800x600 pixeli, şi are două elemente esenţiale: simplitate şi claritate a mesajului. Cu unele mici obiecţii asupra cărora nu vreau să insist (poziţionare, sunet), acest sit este unul exemplar în ceea ce priveşte macheta sitului de portofoliu. **9/10**

Cel mai bun conţinut

Situl **www.cnet.com** nu mai are nevoie de foarte multe prezentări. El este proprietate a puternicului grup CNET Networks care mai deţine, printre altele, siturile Download.com, News.com, GameSpot, MP3.com, Webshots, ZDNet etc. Cred că cuvântul cel mai potrivit pentru acest sit este "seriozitate".

Vei găsi aici teste, prezentări, text sau video, ale ultimelor produse hardware sau software (monitoare, periferice, laptopuri, componente, programe etc.).



Cu un clic pe link-ul "tech news" din partea dreaptă-sus a paginii ai acces instant la ultimele ştiri din IT, toate acestea însă doar în limba engleză.

Modul de prezentare a produselor este unul bine gândit. Pentru început poţi urmări o prezentare video generală - pentru un streaming "fluent" fiind nevoie de o conexiune de minim 32KB/s - după care ai posibilitatea să citeşti o prezentare detaliată a produsului respectiv (specificaţii tehnice, aspecte esenţiale, comparaţii, opinii ale utilizatorilor etc.).

Bineînţeles că vei găsi aici şi link-uri către celelalte situri ale CNET Networks. **9,5/10**

Cel mai bun sit românesc

Am ales situl **www.lookat.ro** pentru impactul pe care-l creează asupra utilizatorului.



Este un bun exemplu de sit cu şi despre design web. Tot un sit de portofoliu, al unei tinere companii, "Look Art", cu sediul în Cluj-Napoca. Doi tineri, Lucian Bele şi Adrian Bucur sunt "inima" acestei companii, cei care se ocupă de design şi "coding". Ca în majoritatea acestor cazuri, simplitatea şi eleganţa sunt atuuri de neînlocuit. Culori palide, aflate însă într-o armonie perfectă, un meniu clasic şi intuitiv, un buton de pornire şi oprire a sunetului, informaţii sumare despre echipă, companie şi serviciile oferite, precum şi vreo 20 de situri realizate până acum, reprezintă conţinutul unui sit care şi-a atins obiectivul propus.

Din punct de vedere tehnic, la realizarea sitului a fost folosit HTML simplu şi Flash (şi probabil un soft de prelucrare a imaginilor). **9/10**

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

ISSN: 1454-9964
iunie 2005 Nr. 57/ anul VI Preţ 129.000 lei vechi / 12,90 lei noi

PC Games 4fun



DVD

Super Demos

- Brothers in Arms
- Cossacks 2
- Live for Speed 2
- Mythic Blades
- Pariah
- Second Sight



TEST

Delta Force Xtreme
Cu acelaşi gameplay consistent, dotat cu o grafică de nouă generaţie, Delta Force Extreme e o readucere aminte foarte plăcută, în noianul gri al titlurilor contemporane.



TEST

S.W.A.T. 4
Mascaţii se întorc şi sunt gata să-i scuture zdravăn pe terorişti! Sunt mai tactici decât înainte? Sunt mai uşor de „digerat"? Răspunsurile le găsiţi în testul nostru.





Empire Earth II

AVANPREMIERĂ



Hellgate London

TEST



Stronghold 2



O tehnologie mare, într-o lume mică...

Care este tehnologia care aduce o nouă dimensiune Web-ului? Interacţiunea cu elementele de grafică 3D necesită o platformă specială de rulare. VRML-ul este prima tentativă de dezvoltare pe această direcţie. El este o adaptare a "World Wide Web"-ului pentru redarea conţinutului multimedia. Dezvoltarea tehnologiei a început de la redarea textului, a imaginilor şi a secvenţelor video, şi a ajuns în prezent la simularea realităţii. Accesibilitatea din browser a fost un prim pas, interacţiunea este prezentul, iar "imersiunea" reprezintă viitorul. Nu este fascinant să pătrundem într-un magazin virtual de acasă, doar printr-o pereche de ochelari? Sau chiar fără? (aşa cum ne-a fost prezentat la CeBIT).

Oferim un produs nou, un laptop să presupunem. Clientul se întreabă cât de gros este. Îi oferim o imagine. Clientul se întreabă cât de confortabil este. Îi oferim o secvenţă video demonstrativă. Dacă clientul doreşte să analizeze fiecare detaliu, se prezintă la magazin. Magazinul virtual! Aici îl poate roti, deschide şi analiza. Poate "simţi" şi greutatea, îl poate cântări virtual, pentru că gravitaţia este doar un sistem de forţe care pot fi generate artificial. Seria de laptop-uri oferite de IBM (**www.pc.ibm.com/us/thinkpad/3dtours/tseries/t_series.html?ca=t3dtour&me=W&met=inli&re=nbhome**) a fost prima mea experienţă de acest fel. Chiar dacă aici încă nu le poţi "cântări", poţi observa toate caracteristicile, motiv care m-a determinat să-l achiziţionez.

VRML

VRML-ul este un acronim pentru "Virtual Reality Modeling Language", un limbaj folosit la descrierea obiectelor tridimensionale afişate în browserul Web. Limbajul îşi are originea în "Open Inventor", o platformă dezvoltată de compania Silicon Graphics, folosită pentru CAD (Computer Aided Design). Open Inventor este un set de unelte pentru grafica 3D, scrise în C++, concepute pentru a uşura procesul de creare a elementelor grafice. VRML 1.0 a fost doar un subset al acestui limbaj, utilizat pentru vizualizarea scenelor 3D pe Web, dintr-o anumită perspectivă. VRML 1.0 a fost denumit "Museum Worlds" datorită naturii statice a elementelor. În anul 1995, multe companii au cerut adăugarea noilor facilităţi în standardul VRML, multe au susţinut că vor forma un standard proprietar dacă nu se va avansa pe această direcţie. În anul 1997 a fost lansat standardul VRML 2.0, în care au fost introduse şi elemente de control al







conţinutului. Acesta a fost denumit "Moving Worlds", datorită introducerii posibilităţii de mişcare. La expoziţia SIGGRAPH din anul 1997, din Los Angeles, VRML 2.0 a fost acceptat ca standard şi a fost denumit VRML 97. NASA a dezvoltat şi a afişat primul baner VRML. În prezent, noul standard este dezvoltat de VRLM Consortium şi va fi denumit "Living Worlds" datorită posibilităţii mai multor utilizatori de a interacţiona în interiorul aceleiaşi lumi virtuale. VRML-ul este un format de fişiere care descrie o scenă 3D. Standardul acestui fişier este stabilit de VRLM Consortium. Organizaţia este formată dintr-o serie de companii, printre care: 3Dlabs, Apple Computer, First Virtual Holdings, IBM, Integrated Data Systems, Intel, Microsoft, Mitsubishi Electric Research Labs, Netscape Communications, Oracle, S3, Silicon Graphics şi Sony.

VRML-ul nu este un limbaj de programare propriu-zis, pentru că nu include o modalitate de compilare. Textul unui fişier creat în format VRLM poate fi interpretat de anumite programe, denumite browsere VRLM. Interpretarea informaţiilor poate fi realizată şi cu un plugin care adaugă funcţia într-un browser obişnuit. Modul de interpretare a codului VRML poate fi diferit la unele browsere.

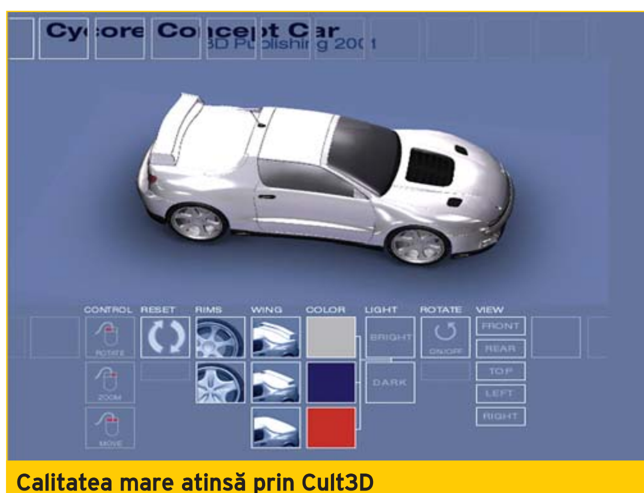
X3D

X3D este un standard nou pentru distribuirea conţinutului 3D pe Internet. X3D-ul nu este API (Application Program Interface - un set de rutine, protocoale şi unelte care ajută programatorii). El se bazează pe combinarea elementelor de geometrie şi de comportament al acestora într-un format de fişiere flexibil (XML), în care identificarea informaţiei nu reprezintă o problemă. Pornind de la standardul VRML97, X3D-ul clarifică toate problemele apărute. Datorită câtorva modificări în sintaxă, un browser care poate interpreta fişiere X3D nu va putea citi fişiere VRML97. Dar majoritatea au fost concepute având această idee la bază, şi sunt formate din module separate pentru a interpreta ambele formate. Există posibilitatea de conversie din VRML97 în X3D, mai multe informaţii despre aceasta poţi găsi la adresa **www.web3d.org/applications/tools/utilities_and_translators/**. Dacă foloseşti pentru modelarea obiectelor una dinte aplicaţiile 3DS Max, Maya sau o aplicaţie CAD, cu siguranţă ea va avea posibilitatea de exportare în format VRML sau X3D. Specificaţiile standardului X3D sunt dezvoltate de "X3D Specification Working Group", care urmăreşte dezvoltarea lui pe două domenii: CAD şi medical. Pentru că X3D este un standard deschis, îl putem folosi fără nici o restricţie.

3D în browserul meu!

Cea mai simplă metodă de vizualizare a conţinutului 3D în browserul Web este instalarea unui plugin gratuit. Acesta va reda fişierele cu extensia .vrl sau .x3d.

Există o metodă prin care putem detecta capacitatea de redare a materialelor 3D prin intermediul browserului folosit pentru navigarea pe Web. Accesează adresa **http://cic.nist.gov/vrml/vbdetect.html** pentru a primi o listă cu pluginurile instalate, sau o listă cu cele pe care le poţi instala pentru a vizualiza conţinut 3D în browserul tău. Există 2 module, pentru VRML sau X3D. Pentru VRML pe platforma Windows putem alege unul dintre pluginurile Cosmo Player, Cortona, Octaga, Flux, Venues, blaxxun Contact, BS Contact (acestea sunt cele mai cunoscute). Pentru Linux avem Octaga, FreeWRL, OpenVRML, pentru Macintosh avem Cortona, FreeWRL, OpenVRML, Cosmo Player şi pentru PocketPC avem Pocket Cortona şi Mobile 3D Viewer. Pentru formatul X3D avem Octaga, Flux, Venues, FreeWRL, BS Contact. Situl menţionat mai sus detectează care dintre aceste pluginuri sunt instalate şi afişează în interiorul

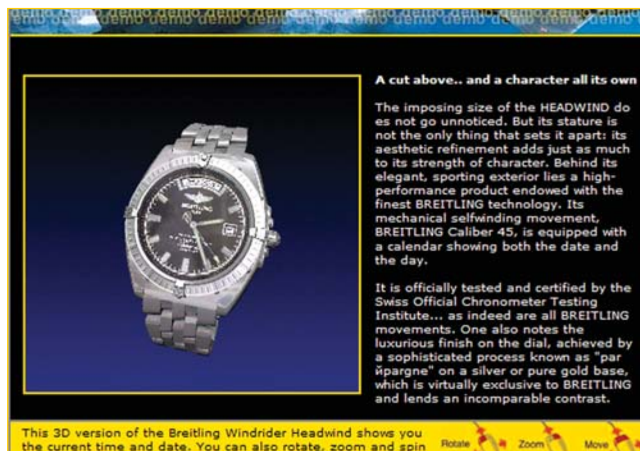


Calitatea mare atinsă prin Cult3D



Vizualizarea unui laptop prin tehnologia Cult3D





paginii un model tridimensional pentru a observa modul în care funcţionează plu-ginul. Există şi programe speciale pentru previzualizarea fişierelor de acest fel, printre acestea numărându-se: Xj3D, Orbisnap, VRMLview, GLView, TogetherView Viewer, ModelPress Reader, X3DToolKit sau CyberX3D.

Tehnologii proprietare

Datorită încercării de a stabili un standard şi de acoperire a problemelor de compatibilitate, a rămas în urmă calitatea modelelor rezultate. Prin VRML acum nu vei obţine modele la o calitate foarte ridicată, pentru că încă se dezvoltă standardele.

Dacă doreşti o interacţiune şi o calitate mai mare poţi apela la una dintre tehnologiile proprietare. De exemplu, tehnologia denumită Cult3D este foarte cunoscută pentru calitatea oferită. Programul Cult3D este alcătuit din 3 componente: Cult3D Designer - un modul prin intermediul căruia poţi specifica elementele cu care vei interacţiona (după importarea modelelor din programe precum Maya sau 3DS Max), Cult3D Exporter - modul pentru exportarea în format pentru Web, şi Cult3D Viewer - plugin utilizat pentru vizualizarea modelelor pe Web, în aplicaţii Microsoft Office, sau documente PDF.

O altă companie specializată în dezvoltarea unei metode rapide de distribuire a conţinutului 3D pe Internet este Virtue3D. Pluginul necesar pentru vizualizarea modelelor 3D este unul dintre cele mai mici dezvoltate (aproximativ 500 KB), iar tehnologia folosită pentru comprimarea modelelor tridimensionale are posibilitatea de a reduce dimensiunea fişierelor până la de 1% din cea iniţială. Prin această tehnologie, dezvoltatorii pot specifica şi ordinea în care conţinutul este transferat: geometria, texturile şi animaţia.



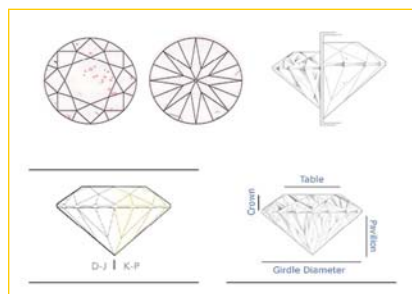
O altă tehnologie poartă numele QTVR şi este dezvoltată de Apple Computer Inc. Ea îţi oferă posibilitatea de a vizualiza lumi tridimensionale la o calitate foarte ridicată. Navigarea în lumea virtuală este realizabilă prin intermediul tastaturii şi al mausului. Compania oferă o gamă largă de produse, printre care şi VR PanoWorx pentru realizarea filmelor panoramice. Poţi vizita orice clădiri, parcuri, poţi studia interiorul maşinilor, galerii, centre educaţionale prin intermediul unui simplu browser Web. În program selectezi imaginile pentru a le "lipi" într-o panoramă, pe care o vei parcurge foarte uşor, cu mausul.

Integrarea elementelor tridimensionale pe Web este o idee relativ nouă (1995-1996), dezvoltatorii ei se împart în două categorii. Cei care s-au unit şi au început dezvoltarea standardului comun şi cei care au dezvoltat tehnologii proprietare. Este normal, cei care au dezvoltat tehnologii proprietare s-au axat pe acele părţi, care le-au stârnit mai mult interesul. În acest caz, calitatea a avut de câştigat, iar portabilitatea şi flexibilitatea au avut de suferit. Oricum, în timp, şi VRML-ul va ajunge la nivelul de a oferi calitate ridicată, singura metodă prin care putem accelera dezvoltarea fiind participarea activă la stabilirea standardelor.

Navigarea pe Web, spre deosebire de TV este o experienţă interactivă. Totuşi momentan, viteza de transfer ne împiedică să integrăm pe Web elemente foarte complexe. La ora actuală, programele de grafică 3D ne oferă posibilitatea de a crea scene complexe, dar cantitatea de muncă investită este uriaşă. În timp ce tehnologia pentru Web se dezvoltă, vor apare şi programe care automatizează diferite sarcini (există şi acum, dar nivelul de compatibilitate este mic).

SpaceTime3D a lansat un concurs pentru comunitatea Web3D. Trebuie să modelezi un diamant la calitate ridicată, folosind tehnologia X3D şi să îl randezi într-un browser 3D. Modelul câştigător va fi prezentat la expoziţia SIGGRAPH, între 1 şi 4 august 2005. Poate fi câştigat un premiu în valoare de 3000 USD şi va putea fi cheltuit pe unul din siturile **www.americandiamond.com** sau **www.americanpearl.com**. Pentru mai multe informaţii legate de diamantul care trebuie modelat şi de caracteristicile sale, vizitează situl **www.spacetime3d.com/X3DiamondAwards/information.html** şi descarcă fişierul **www.spacetime3d.com/X3DiamondAwards/X3Diamond_awards.pdf**. Mult succes! Să ne întâlnim într-o lume virtuală cât mai complexă! ■

Remus Zoica
remus@myc.ro



Istoria Internetului

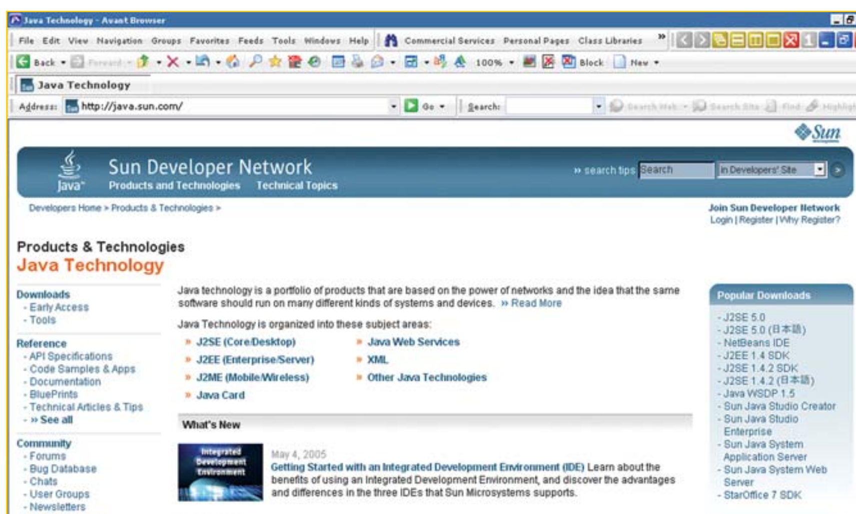
Partea a IV-a

Probabil că acest ultim episod al serialului "Istoria Internetului" ar trebui să fie şi cel mai cuprinzător, datorită numărului mare de evenimente deosebite care au avut loc începând cu 1995 şi până în prezent. Din păcate spaţiul nu-mi permite să intru foarte mult în detalii ci să enumăr doar acele evenimente care au marcat şi influenţat decisiv dezvoltarea Internetului.

Odată cu înfiinţarea vBNS (very high speed Backbone Network Service - **www.vbns.net**) de către National Science Foundation (NSF), care interconecta centre performante, ia naştere noul NSFNET.

La data de 23 mai 1995, compania Sun lansează limbajul de programare JAVA. "La 23 mai 1995, John Gage, director al biroului pentru ştiinţă al Sun Microsystems, şi Marc Andreessen, cofondator şi vicepreşedinte executiv la Netscape, au anunţat audienţei SunWorld că tehnologia Java este reală, oficială, şi urma să fie încorporată în browserul Netscape, portalul lumii către Internet. La acea vreme, toată echipa Java, care nu era încă o divizie, număra mai puţin de 30 de oameni" - **www.sun.com**. Acest grup restrâns a stat la baza promovării şi dezvoltării tehnologiei de succes.

În această perioadă se concretizează aspectul "multimedia" al Internetului şi totodată posibilităţile deosebite în acest sens. RealAudio, o tehnologie de streaming (transmisie continuă şi fluidă a unor pachete de date), a permis utilizatorilor să asculte muzică direct de pe Internet aproape în timp real. Tot în această ordine de idei, Radio HK este primul post comercial care transmite 24 de ore din 24 doar pe Internet.



HTTP://java.sun.com

Se începe furnizarea de acces la Internet prin dial-up de către companii precum America Online, CompuServe, multe altele care-şi desfăşurau activitatea în domeniul calculatoarelor devin publice, Netscape aflându-se în fruntea acestora.

Poate mult spus, însă din păcate 1995 este anul în care înregistrarea domeniilor nu mai este gratuită, percepându-se o taxă anuală de 50 USD.

La data redactării acestui articol se împlinesc exact zece ani de când i s-a interzis pentru prima dată unei persoane să acceseze Internetul. Este vorba despre Christopher Matthew Lamprecht, având numele de cod "Minor Threat". Acesta a fost acuzat pentru mai multe infracţiuni, recunoscându-şi vina. La începutul anilor '90, Chris a conceput un program, denumit Tone Locator (ToneLoc), pentru găsirea de linii telefonice deschise. La adresa **http://www.cnn.com/TECH/computing/9810/23/jail.idg/** poţi să găseşti un articol interesant ("ce se întâmplă cu hackerii în închisoare") despre acest personaj.

În 1996, MCI upgradează backbone-ul Internetului prin adăugarea a peste 12500 de porturi, viteza crescând de la 155Mbps la 622Mbps. Este adusă în discuţie posibilitatea adăugării a 7 noi gTLD-uri (generic Top Level Domain): .firm, .store, .rec, .info,



RealPlayer - primul player pe Internet

.nom, .arts, .web.

Acest an marchează şi începutul războiului browserelor, care până atunci se dusese doar între Microsoft şi Netscape, multe companii noi lansând variante beta a unor navigatoare.

Ar fi interesant să vedem o evoluţie comparativă a procentelor deţinute de cele două browsere importante, şi cum s-au schimbat lucrurile într-o perioadă scurtă de timp:

Mai - Netscape 83,2%, IE 7%

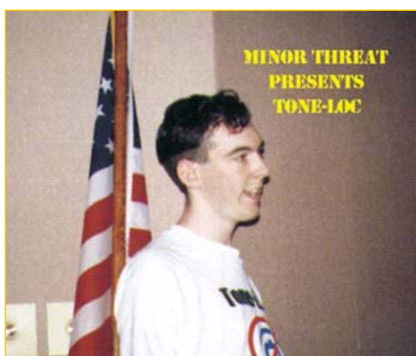
Iunie - Netscape 78,2%, IE 8,3%

Iulie - 72,6%, IE 15,8%

August - 62,7%, IE 29,1%

A fost începutul unei dominaţii care avea să dureze ani buni, aproape până în zilele noastre, când situaţia a început să se clatine serios pentru browserul companiei Microsoft.

Bineînţeles că, aşa cum se întâmplă de obicei, odată cu lucrurile bune pe care le-a adus Internetul, au început să se strecoare şi aspecte mai puţin plăcute, cum ar fi viruşi, viermi de Internet, materiale pornografice sau instigatoare la violenţă.



Minor Threat - primul utilizator banat pe Internet

În urma acestor evenimente şi nu numai, în diverse ţări încep să apară restricţii în ceea ce priveşte accesul şi utilizarea Internetului.

"China - utilizatorii şi providerii trebuie să se înregistreze la poliţie;

Germania - restricţionarea accesului la anumite newsgroup-uri ale CompuServe;

Arabia Saudită - limitează accesul la Internet doar pentru universităţi şi spitale;

Singapore - furnizorii de conţinut politic şi reigios trebuie să se înregistreze la stat;

Noua Zeelandă - clasifică PC-urile ca şi "publicaţii" care pot fi cenzurate sau confiscate".

Sursa: Human Rights Watch - **www.hrw.org**

Un an mai târziu, afacerile cu nume de domenii încep să înflorească, domeniul business.com fiind vândut în schimbul sumei de 150.000 USD.

În 1998 se estimează că Web-ul cuprinde între 275 (Digital) şi 320 (NEC) de milioane de pagini. Şi dacă tot pomeneam de afacerile pe Internet, Compaq achiziţionează altavista.com pentru 3,3 milioane de dolari.

La 22 februarie 1999, "First Internet Bank of Indiana" - **www.firstib.com**, devine prima bancă ce oferă o gamă completă de servicii doar pe Internet.

MCI/Worldcom, furnizorul vBNS pentru NSF, începe upgradarea backbone-ului SUA la 2,5Gbps.

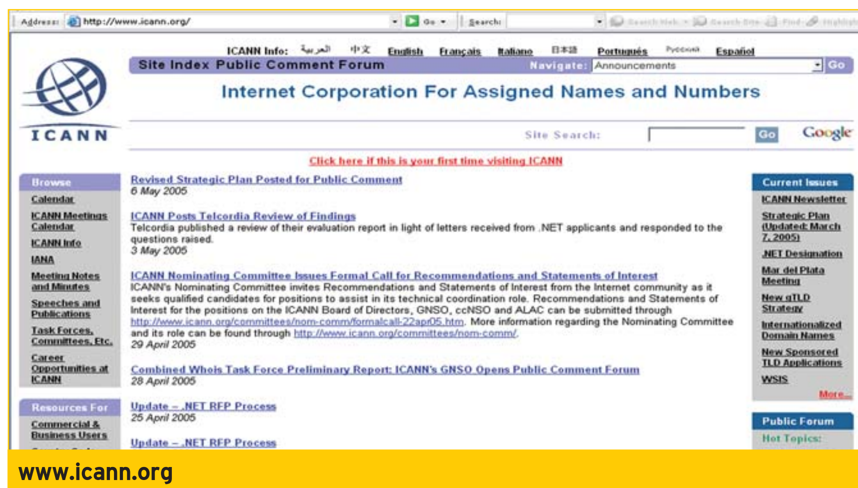
În primăvara acestui an, ICANN anunţă 5 registratori pentru SRS (Shared Registry Systems): CORE, AOL, France Telecom/Oléane, Melbourne IT, şi Register.com. De altfel, ultimul din această listă, Register.com este primul registrator care activează online începând cu 7 iunie 1999.

IBM devine primul partener corporativ căruia i s-a aprobat accesul la reţeaua Internet2, denumit pe situl oficial **www.internet2.edu**, "un proiect condus de peste 200 de universităţi americane, în colaborare cu industria şi guvernul, care dezvoltă aplicaţii şi tehnologii avansate pentru cercetare şi educaţie, accelerând astfel crearea viitorului Internet". Doi ani mai târziu, cinci licee din cinci state americane aveau să devină primele care au obţinut acces la reţeaua Internet2.

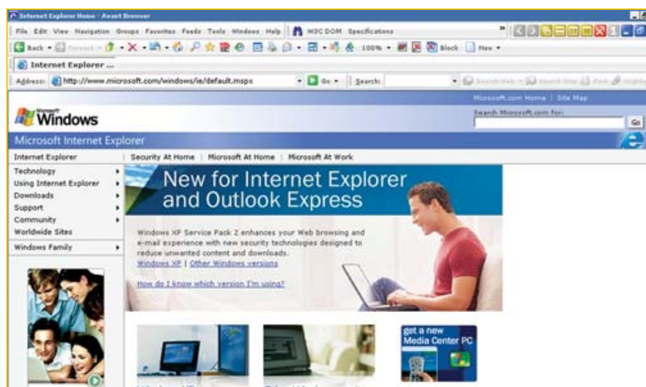
Anul 1999 a fost unul în care pe Internet oportunităţile şi tehnologiile principale au fost băncile şi comerţul electronic.

După ce domeniul business.com a fost vândut din nou, de data aceasta pentru 7,5 milioane USD, devenea evident că numele de domenii trebuiau alese "cu grijă" dacă doreai să te îmbogăţeşti în acest fel.

Începutul noului mileniu nu a fost unul de bun augur, un masiv atac de tip DOS (Denial of Service - pachete de informaţii



www.icann.org


Internet Explorer


Netscape Navigator

trimise către o ţintă până aceasta se blochează şi nu mai poate accepta trafic legitim - ca în cazul unei linii telefonice supraaglomerate) afectând situri importante precum Amazon, Yahoo, CNN.com sau eBay. Un articol detaliat pe această temă poţi să găseşti la adresa **http://archives.cnn.com/2000/TECH/computing/02/09/cyber.attacks.01/index.html**.

La 4 mai este lansat viermele "Love Letter" fiind afectate sistemele pe care rulează Windows şi care au activate WSH (Windows Scripting Host); mai multe detalii despre acest program maliţios poţi să afli vizitând pagina **http://www.cert.org/advisories/CA-2000-04.html**.

Spre sfârşitul anului, ICANN selectează noi TLD-uri: .aero, .biz, .name, .pro, .coop, .info şi .museum.

Uneori excesul de zel duce la crearea unor situaţii cel puţin bizare, cum s-a întâmplat în anul 2001 în Australia, când "forwardarea" e-mailurilor devine ilegală, fiind văzută ca o încălcare a drepturilor de autor.

În luna iulie, Napster şi-a închis porţile din cauza problemelor legate de încălcarea legii drepturilor de autor, 60 de milioane de utilizatori rămânând cu buzele umflate... (nu e de mirare că RIAA, cea care a intentat procesul, a ajuns una dintre cele mai blamate asociaţii).

Tot în vara acestui an, un incendiu care a avut loc într-un tunel din Baltimore, Maryland a afectat serios cablurile din fibră optică folosite de furnizori importanţi, perturbând serios traficul în statele "atlantice".

Spre sfârşitul lui 2001 are loc în timp real prima transmisie HDTV necomprimată pe Internet2.

Cei mai importanţi viruşi ai anului au fost, în ordinea apariţiei Code Red, Nimda, SirCam, BadTrans, iar tehnologii promiţătoare, precum "Grid Computing" şi P2P băteau la uşă.

În septembrie 2002, Internet2 numără 200 de universităţi, 60 de corporaţii şi 40 de membri afiliaţi.

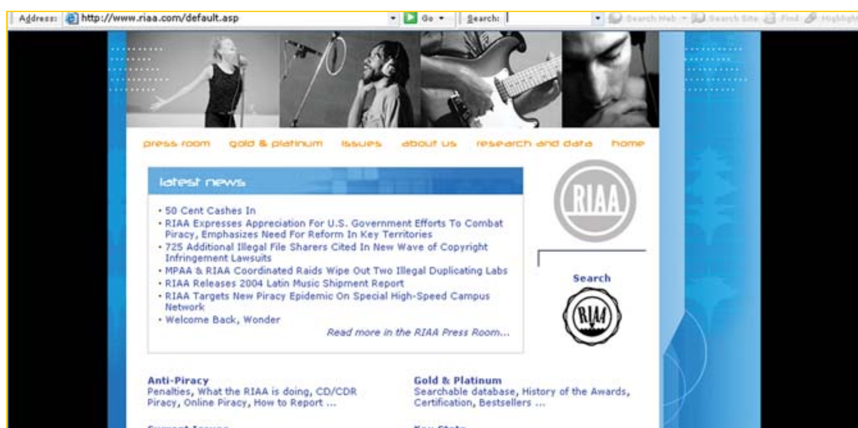
O lună mai târziu, sute de situri spaniole "s-au închis" în semn de protest pentru legea care cerea tuturor siturilor comerciale să se înregistreze la guvern.

În 2003 viermele de Internet SQL Slammer a cauzat unul dintre cele mai mari şi mai rapide atacuri de tip DDoS (Distributed Denial of Service). Au fost blocate 5 din cele 13 servere DNS, şi mii de alte servere obişnuite.

La scurt timp au urmat alte două dezastre, cauzate de data aceasta de virusul Sobig.F şi de viermele de Internet MSBlast (Blaster).

La începutul anului 2004, mai exact în luna februarie, Abiline (coloana vertebrală a Internet2) este upgradat de la 2,5Gbps la 10Gbps, iar pentru "pretenţioşi" Network Solutions oferă înregistrare de domenii pentru 100 de ani.

Am să închei aici, atât din cauza lipsei de spaţiu dar şi fiindcă cunoaştem mai bine evenimentele legate de Internet care au avut loc în ultimul an. Mi s-a sugerat să mă gândesc la un articol de genul "Viitorul Internetului" şi poate, în lunile care urmează voi încerca să abordez şi această temă. Dar până atunci vă doresc bandă largă şi cât mai puţini viruşi!


www.riaa.com - unul dintre cele mai "urâte" situri

Surse şi linkuri pentru studiu:

http://wiwiw.org/
www.isoc.org/internet/history/brief.shtml
http://ben.home.cern.ch/ben/TCPHIST.html
www.nethistory.info
www.zakon.org/robert/internet/timeline/
www.w3.org/History.html
www.davesite.com/webstation/net-history.shtml
www.livinginternet.com
www.internetvalley.com/archives/mirrors/davemarsh-timeline-1.htm
www.elsop.com/wrc/h_web.htm
www.lk.cs.ucla.edu/internet_history.html
www.netvalley.com/intval1.html

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

Microsoftologia

O scurtă istorie a companiei Microsoft

Îi rugăm pe cei din audienţă care nu au folosit niciodată Windows să ridice mâna. În ordine...
Acum că am clarificat lucrurile, să vedem în acest articol cum s-a dezvoltat cea mai faimoasă firmă de IT din lume. Nu spun "cea mai puternică" deoarece mai e şi IBM prin preajmă.
Avem de acoperit o perioadă de 30 de ani. Cum au reuşit cei de la Microsoft, ca oameni de afaceri si foşti programatori să îşi impună visele în mintea utilizatorului de rând? Păi, vom începe cum se începe de obicei: cu... începutul.

1975

Apare primul calculator "miniatural" care face concurenţă dulapurilor tehnologice care ocupau pe atunci câte o cameră-două în instituţiile ştiinţifice. Tot în acest an, MITS (Micro Instrumentation and Telemetry Systems) din Albuquerque, New Mexico anunţă apariţia unui calculator numit Altair 8800. Aparatul este afişat pe coperta revistei Popular Electronics pe data de 1 ianuarie. Paul Allen observă revista şi îşi dă seama că există un viitor în calculatoarele personale. Paul este angajat de Honeywell şi un student de la Harvard ca să dezvolte împreună un sistem de operare care ce să ruleze pe Altair 8800. Studentul în cauză era un tânăr pe nume Bill Gates. Cei trei programează nopţi de-a rândul în BASIC (limbaj de programare dezvoltat în 1964) iar rezultatul trudei lor este Microsoft Basic, un simulator DEC PDP-10 care putea să emuleze aparatul MITS.

Paul Allen este pe cale să ducă Microsoft Basic directorului MITS dar îşi dă seama că



Altair 8800

a uitat să conceapă un mod de inserare a acestuia în calculator. În timp ce zbura cu avionul spre New Mexico, Paul Allen realizează într-un timp foarte scurt o secvenţă de cod ce permitea încărcarea MS Basic în Altair.

Toate merg bine şi Microsoft reuşeşte să vândă limbajul de programare primului lor client - MITS.

În martie 1975, Paul Allen devine director software la MITS şi formează un parteneriat cu Bill Gates, parteneriat numit formal "Micro-Soft".

În iulie, Basic-ul creat de cei doi ajunge la versiunea 2.0 şi este livrat în ediţii de 4K şi 8K. În noiembrie, Bill Gates foloseşte pentru prima dată în scris termenul "Micro-Soft", într-o scrisoare către Paul Allen.

În acele momente, Microsoft, ca firmă la început de drum, are doar trei angajaţi: Paul Allen, Bill Gates şi Ric Weiland.


Bill Gates şi Paul Allen în 1976

1976

Steve Jobs şi Steve Wozniak anunţă calculatorul personal Apple I (care costă doar 666,66 dolari). Tot acum se lansează unitatea de dischete de 5,25 inci (care costa 390 de dolari). Se pun bazele companiei Apple Computer (la data de 1 aprilie - sic!). Sunt construite 200 de unităţi Apple I, iar la câteva luni este lansat Apple II. În noiembrie, Paul Allen îşi dă demisia de la MITS ca să se alăture lui Bill Gates (în vârstă de 20 de ani) pentru a putea duce mai departe ideile firmei Microsoft. Este înregistrat numele de marcă "Microsoft" iar firma reuşeşte să ofere licenţe Basic companiilor General Electric, City Bank şi NCR.

La 3 februarie 1976, Bill Gates este prima persoană din lume care ridică problema pirateriei software şi declară public că ar dori să angajeze zece programatori care să dezvolte software pentru el. Microsoft are acum şapte angajaţi şi o cifră de afaceri de 22.000 de dolari.

1977

Sistemul de operare CP/M doreşte să stabilească un standard, iar compania Tandy Corporation anunţă microcom-



Bill Gates la World Altair Computer Convention din 1976


Steve Wozniak şi Steve Jobs, fondatorii Apple

puterul TRS-80. Apple Computer lansează Apple II iar Microsoft dezvoltă limbajele de programare FORTRAN, COBOL şi Assembler. În ianuarie, BASIC rulează pe calculatoarele produse de Atari, Cromemco şi Texas Instruments. Deoarece fiecare hardware era diferit, Microsoft este nevoită să producă câte o versiune aparte pentru fiecare model în parte. Sunt lansate o serie de microprocesoare ieftine, printre care şi Intel 8080 şi MOS 6502.

În luna martie, parteneriatul dintre Paul Allen şi Bill Gates devine oficial. MITS vinde încă copii BASIC dar lui Bill Gates i se pare că partea lui e prea mică aşa că hotărăşte să se desprindă de MITS. Microsoft vinde acum pe cont propriu licenţe BASIC pentru Commodore PET şi TRS-80.

Bill Gates devine preşedintele Microsoft iar Paul Allen vicepreşedinte al companiei. Cifra de afaceri se ridică acum la 381.000 de dolari. Bill Gates şi Paul Allen au nouă angajaţi.

Microsoft este de acord să ofere BASIC pentru Apple Computers. Applesoft BASIC ia naştere după ce Microsoft primeşte 21.000 de dolari, dar se pare că vânzările Apple merg "prea bine". Mai mult de un milion de calculatoare apple sunt vândute. Asta înseamnă cam 2 cenţi în buzunarul Microsoft pentru fiecare copie BASIC licenţiată. Cam puţin pentru o firmă în plină dezvoltare şi care dispune de atuul sistemului de operare.

1978

Steve Wozniak scrie *integer BASIC* dar acesta nu atrage prea mulţi amatori. Microsoft Applesoft BASIC se bucură încă de prea mare popularitate. Se pare că aceasta a fost o tentativă Apple de a se desprinde de Microsoft. Commodore-PET se vinde acum la un preţ tentant de 800 de dolari. În aprilie, Microsoft anunţă Microsoft COBOL-80. În noiembrie, firma îşi deschide prima filială de peste ocean, în Japonia.

La sfârşit de an, vânzările Microsoft ating suma de un milion de dolari iar compania îşi mută birourile americane la Bellevue, Washington. Industria PC-urilor creşte iar în Orient ia naştere firma ASCII Microsoft, o companie care comercializează produsele Microsoft. Deşi produsele în cauză sunt în limba engleză, acestea se vând extrem de bine. Cifra de afaceri Microsoft este de 1,355,655 de dolari iar compania numără 13 angajaţi.



Apple II

1979

Microsoft formează Divizia de Produse Pentru Consumatori deoarece realizează că limbajele de programare sunt doar o parte a tabloului legat de calculatoare. Apar soft-uri ca Olympic Decathlon şi Adventure dar piaţa consumatorilor nu reacţionează încă la software aşa cum ar trebui. În iunie, Microsoft anunţă Microsoft BASIC pentru microprocesorul pe 16 biţi 8086. Compania se extinde şi în Europa, deschizând un birou în Belgia - Vector Microsoft. Este realizat programul de calcule tabelare VisiCalc iar WordStar realizat de MicroPro International devine cel mai bine vândut produs al perioadei.

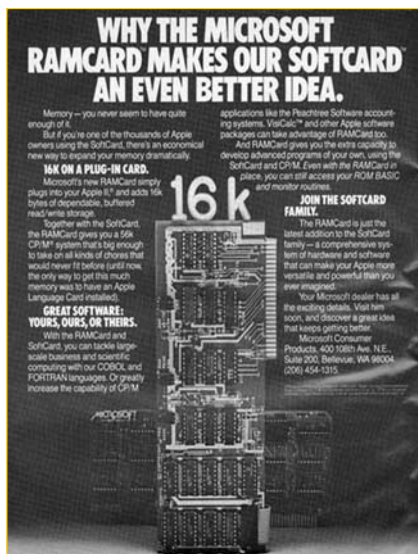
Microsoft numără acum 28 de angajaţi şi are o cifră de afaceri de 2,390,145 de dolari.

1980

Apple Computer emit un pachet de 4,6 milioane de acţiuni, cea mai mare ofertă publică de la lansarea acţiunilor Ford Motor în 1956. Novell Inc. anunţă că va începe să dezvolte software pentru reţele. Microsoft SoftCard, unul dintre primele produse hardware ale companiei, permite rularea programelor CP/M pe staţii Apple II. Nu e ironic că Microsoft îşi datorează mare parte din succesul iniţial companiei Apple? Microsoft oferă limbajele de programare BASIC, FORTRAN şi COBOL pentru Z-80 SoftCard şi vinde peste 100.000 de exemplare între 1977 şi 1982.

Microsoft anunţă Microsoft XENIX OS, un sistem de operare portabil pentru microprocesoarele pe 16 biţi. Este un sistem de operare interactiv, multiuser, multitasking care rulează pe Intel 8086, Zilog Z8000, Motorola M68000 şi DEC-uri din seria PDP-11. Întreaga suită de software de sistem produsă de Microsoft este adaptată pentru


19 octombrie 1981 - Bill Gates şi Paul Allen



XENIX: COBOL, PASCAL, BASIC şi DBMS, sistemul de operare oferind totodată şi compatibilitate cu programele UNIX.

În 11 iunie 1980, Microsoft îl angajează pe Steve Ballmer care se va ocupa de procedura financiară, organizaţională şi zonele care necesitau resurse.

Vânzările de produse se tripleazâ spre sfârşitul anului, iar după ce Microsoft lansează pe piaţă limbajul de programare Pascal, totul ia amploare.

Cu 40 de angajaţi, Microsoft "învârte" acum o cifră de afaceri de 7,520,720 de dolari.

1981

Este anul în care începe marea luptă. IBM lansează computerul personal pe 16 biţi care va schimba pentru totdeauna felul în care oamenii priveau calculatoarele. În doar câţiva ani, tot ce se leagă de sisteme de operare va fi redus la MS-DOS şi Apple Macintosh. Se face astfel tranziţia de la calculatoarele mainframe la cele personale.

Microsoft Disk Operating System (MS-DOS) are un succes enorm şi multe companii (pe lângă IBM care deja livra sistemul de operare pe hardware-ul produs de ei) vor să cloneze MS-DOS, cerând Microsoft-ului autorizaţii de modificare. Deoarece clonele PC-ului original sunt diferite de standardul IBM, Microsoft este nevoită să realizeze mai multe versiuni MS-DOS. La 12 august 1981, IBM lansează PC-ul produs de ei împreună cu MS-DOS 1.0, Microsoft BASIC, COBOL şi PASCAL.

Steve Jobs vizitează sediul Microsoft pentru a oferi o prezentare a revoluţionarului Macintosh. Microsoft devine astfel cea mai mare companie care dezvoltă produse pentru Apple. La 25 iunie, Microsoft devine Microsoft Inc., cu Bill Gates preşedinte şi Paul Allen vicepreşedinte executiv.

Compania numără 128 de angajaţi şi are o cifră de afaceri de 16.000.000 de dolari.

1982

În primele 16 luni de la concepere, MS-DOS este licenţiat de peste 50 de producători hardware din întreaga lume. Se deschide Microsoft Ltd. în Marea Britanie şi este lansat Multiplan, o aplicaţie de tip spreadsheet, permiţând astfel companiei să intre şi în domeniul aplicaţiilor business.

La 28 iunie 1982, Microsoft anunţă crearea unui nou logo al companiei - cuvântul "Microsoft" cu un "o" modificat.

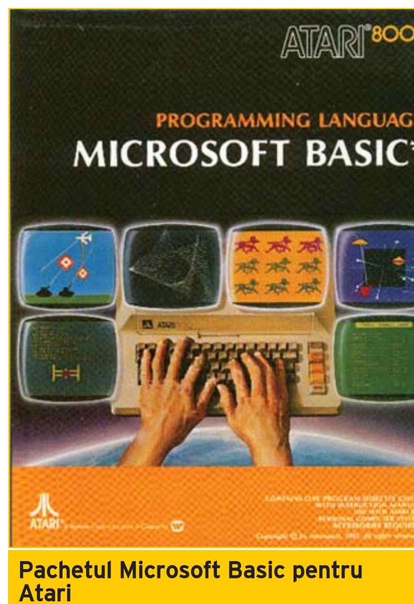
La sediul companiei este adus un prototip Macintosh care să ajute la dezvoltarea de aplicaţii [sic!]. La mijlocul anului, James Towne preia conducerea diviziilor care se ocupau de sisteme de operare lasând lui Bill Gates mai mult timp pentru alte îndeletniciri.

Microsoft are acum 220 de angajaţi şi o cifră de afaceri de 24.486.000 de dolari.

1983

Ca să depăşească limita de 640K impusă de cipurile Intel, companiile Lotus, Microsoft şi Intel introduc standardul LIM/EMS de extindere a memoriei. Microsoft este în continuare liderul mondial în limbaje de programare dar începe să resimtă efectul competiţiei odată cu lansarea la doar 49USD a copiei limbajului de programare Borland Turbo Pascal. BASIC este îmbunătăţit şi redenumit GW-BASIC. Este lansat limbajul de programare C, tot de către Microsoft. Putem vorbi deja de un monopol în domeniul sistemelor de operare deoarece staţiile IBM sunt foarte răspândite şi, împreună cu ele, creşte şi popularitatea MS-DOS.





Pachetul Microsoft Basic pentru Atari

Apare Microsoft Flight Simulator, un joc care se vinde pe parcursul a 10 ani în peste un milion de exemplare.

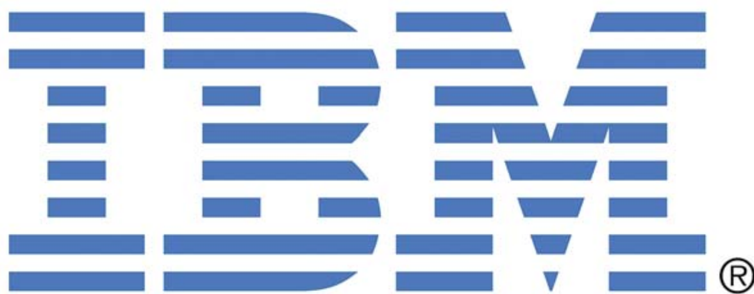
Microsoft Multiplan şi produsul celor de la Lotus sunt într-o bătălie strânsă pentru titlul de cel mai bun program de calcule tabelare.

IBM PC XT suportă acum opţional un hard disc de 10MB. În septembrie 1983 prima versiune Microsoft Word face valuri printre consumatori. Suportă caractere îngroşate, italice şi subliniate şi este considerat un adevărat program WYSIWYG.

La 10 noiembrie 1983, Microsoft lansează prima versiune Microsoft Windows, o extensie a sistemului de operare MS-DOS ce oferă un mediu de lucru grafic. Aplicaţia oferă un manager de ferestre şi posibilitatea de a rula mai multe programe simultan. O inovaţie în domeniul calculatoarelor este prezentată tot de Microsoft, în sensul că Microsoft Windows permite transferul de date de la o aplicaţie la alta. În decembrie, tot Microsoft este compania care anunţă Microsoft Mouse - un aparat ieftin care putea fi conectat la orice calculator ce rula MS-DOS (este vorba desigur despre unul din primele mausuri cu două butoane).

Microsoft anunţă tot în decembrie MSX-DOS, un sistem de operare pentru calculatoare MSX.

În acest an, Paul Allen renunţă la funcţia de vicepreşedinte dar rămâne în consiliul de directori, locul lui James Towne fiind preluat de Jon Shirley. Pe lângă funcţiile existente, Bill Gates devine şi vicepreşedinte executiv. Cifra de afaceri a



companiei este de 50.065.000 de dolari, iar la Microsoft lucrează 476 de oameni. Microsoft deschide filiale şi în Franţa şi Germania şi trimite primul e-mail oficial al companiei.

1984

Microsoft continuă dezvoltarea de programe pentru Macintosh folosind numele de cod SAND (Steve's Amazing New Device) pentru acestea. Compania face reclamă la MacEnhancer - un produs ce permitea realizarea unei conexiuni între imprimante şi alte periferice non-Apple cu produsele Macintosh. Cum Apple face acelaşi lucru cu Macintosh-ul, MacEnhancer se dovedeşte a fi un eşec deoarece acum Mac-urile ofereau compatibilitate cu periferice ce nu foloseau standardul Apple. La 20 ianuarie este lansat Apple Macintosh iar la eveniment participă şi Bill Gates. Microsoft livrează acum BASIC, Multiplan şi încă trei produse noi pentru Mac: Word, Chart şi File.

Încep să se facă simţite produsele Xerox PARC (interfeţele grafice). Xerox lansează sistemul Star, Apple lansează Lisa (un Mac sortit eşecului) şi noi Macintosh-uri.

Apare primul Microsoft Excel iar compania alcătuieşte o nouă divizie dedicată hardware-ului şi perifericelor.

La 14 august, Microsoft anunţă că IBM a ales Microsoft XENIX şi MS-DOS pentru noul IBM PC AT. Ambele sisteme de operare devin din ce în ce mai cunoscute, mai ales că acestea rulau şi pe Intel APX-286(80286).

Divizia Microsoft Press care are o vechime de un an lansează cartea "The Apple Macintosh Book".

Compania are acum o cifră de afaceri de 97,479,000 de dolari şi 608 angajaţi.

1985

Este anul în care apar GUI-urile - interfeţele grafice. Realizând impactul interfeţei grafice, Microsoft lansează MS Windows cu următoarele aplicaţii incorporate: MS-DOS Executive, Calendar, Cardfile, Notepad, Terminal, Calculator, Clock, Reversi (un joc de strategie), Control Panel, PIF (Program Information File) Editor, Print Spooler, Clipboard, RAMDrive, Windows Write şi Windows Paint. Noul Windows este compatibil 100% cu Microsoft Mouse dar face uz şi de tastatură. Sunt introduse toolbar-urile, iconurile de pe desktop şi meniurile. Interfeţele grafice lucrează cu aranjamenete de pixeli deci au nevoie de o putere de procesare mai mare. Asta duce la o accelerare a dezvoltării hardware în întreaga lume. Cu Windows 1.0, Microsoft urmează calea succesului deoarece mulţi clienţi sunt extrem de încântaţi de posibilitatea schimbării între programele utilizate.

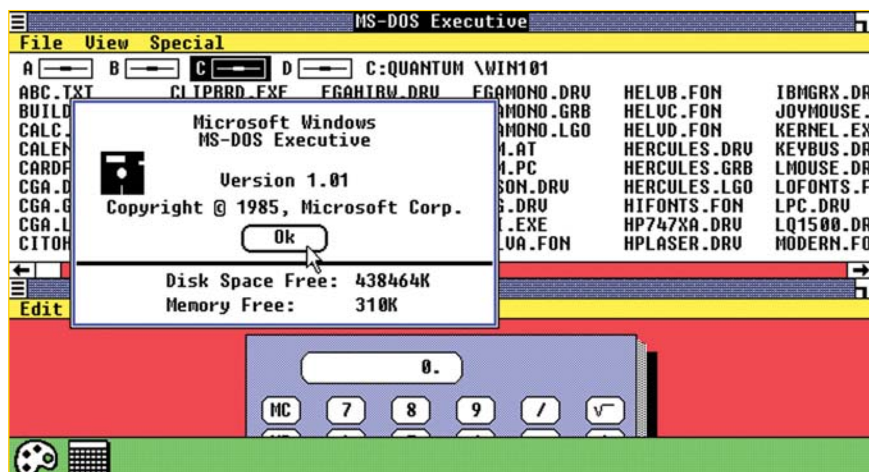
La celebrarea a zece ani de existenţă, Microsoft livrează o versiune Windows la numai 99 de dolari. Piaţa însă se mişcă greu deoarece există doar o duzină de aplicaţii care rulează pe Windows. Filiala Microsoft din Irlanda devine centrul operaţiilor de vânzare a produselor pentru bătrânul continent.

Microsoft are acum 910 angajaţi şi o cifră de afaceri de 140,417,000 de dolari.

1986

Compania lansează Microsoft Works - o suită care incorporează într-o singură aplicaţie programele de editare text, calcule tabelare, baze de date şi comunicaţii. SCSI devine un standard ANSI. Dacă la

Un pachet Microsoft Windows

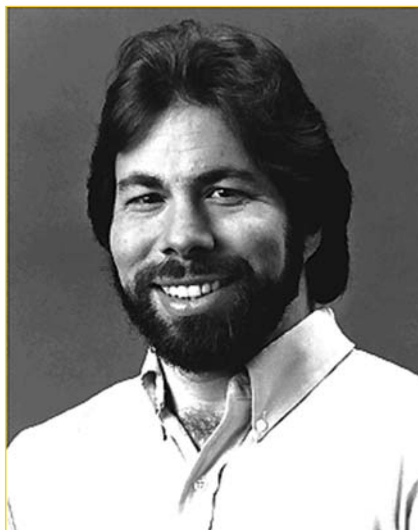


Unul dintre primele Windows-uri

începutul zilei de 13 martie acţiunile Microsoft valorau 21 de USD bucata, la sfârşitul zilei valoarea unei asemenea acţiuni creşte la 28 USD. Tot în acest an, Microsoft ţine prima conferinţă internaţională ce discută tehnologia CD-ROM. Microsoft Mexico îşi deschide porţile iar la sfârşitul anului compania anunţă că are 1.442 de angajaţi. Microsoft Works este portat pe Macintosh iar cifra de afaceri a companiei creşte la 197.514.000 de dolari.

1987

Apare primul CD-ROM iar Microsoft adoptă un nou logo. Microsoft şi IBM se întâlnesc pentru a dezvolta sistemul de operare OS/2. La 2 aprilie 1987, Microsoft anunţă Microsoft Windows 2.0 ce oferă o nouă interfaţă grafică precum şi compatibilitate cu programele Windows deja existente. Este primul Windows care suportă ferestre suprapuse. La 30 iulie Microsoft achiziţionează Forethought Inc, o companie dezvoltatoare de software. Forethought este compania care dezvoltă PowerPoint şi este distribuitor exclusiv al aplicaţiei FileMaker Plus, un program de baze de date pentru Macintosh. Forethought devine astfel Divizia Grafică Microsoft.



Steve Wozniak

Mai târziu, Microsoft anunţă lansarea Microsoft Bookshelf, primul program al companiei ce vine livrat pe CD-ROM. La 10 iunie, compania anunţă Microsoft Excel ce rulează sub Microsoft Windows 2.0 iar peste câteva luni lansarea aplicaţiei LAN Manager, ce rulează pe MS-DOS şi OS/2.

Compania are 1.816 angajaţi şi o cifră de afaceri de 345,890,000 de dolari.

1988

În prima lună a anului apare pe piaţă Microsoft SQL Server şi este format BSA-ul (Business Software Association), o organizaţie menită să combată pirateria software. Un virus creat de un tânăr de 23 de ani infectează peste 6.000 de calculatoare dând naştere unui nou curent de programe maliţioase. MS-DOS numără 30 de milioane de utilizatori. Este lansat OS/2 cu Presentation Manager şi o interfaţă grafică. Microsoft devine producătorul software numărul unu în lume, iar de aici îşi urmează ascensiunea până în ziua de azi.

Microsoft îşi mută sediul în Canyon Park, Bothell pentru a face faţă cererii de spaţiu fizic. La sfârşitul anului, utilizatorii de mausuri sunt în număr de peste un milion. Microsoft are 2.793 de angajaţi şi o cifră de afaceri de 590,827,000 de dolari.

1989

La 5 iunie compania anunţă formarea Diviziei Multimedia dedicată producerii de software multimedia. Microsoft Office este gata de livrare pe CD-ROM iar Microsoft şi IBM o duc din ce în ce mai bine împreună. Jon Shirley se retrage din funcţia lui, iar afacerile companiei ating suma de 804.530.000 de dolari. Microsoft numără acum peste 4.000 de angajaţi şi începe să cumpere acţiuni ale companiei The Santa Cruz Operation, principalul dezvoltator UNIX din lume.

1990

Michael R. Hallman devine preşedintele companiei iar Microsoft lansează MS-DOS 4.01 în limba rusă. Microsoft Windows 3.0 devine cel mai bine vândut produs software al anului şi este livrat în peste 4 milioane de exemplare în primul an, pentru ca în al doilea să fie livrat în 6 milioane de copii. Logo-ul Microsoft începe să apară pe tot mai multe produse hardware şi software, devenind sigla după care utilizatorii ştiau că acestea sunt compatibile Windows.



Mike Hallman se alătură companiei în calitate de preşedinte iar Microsoft devine prima companie IT din lume care a trecut de bariera de un milaird de dolari la vânzări. Este lansată campania Microsoft Windows Computing Marketing Program, cea mai mare iniţiativă de marketing din istoria Microsoft-ului.

Numărul de angajaţi Microsoft de la sfârşitul anului se ridică la 5.635 de oameni, iar cifra de afaceri este de 1.183.446,000 de dolari. ■

Continuarea în numărul următor

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro



Tehnologia P2P

Modelul p2p aplicat în domeniile de interes actuale

Câtă informaţie există în lume? Care este cantitatea de date stocate?

Cele două întrebări marchează începuturile erei digitale. Acum, în momentul în care un hard disc are mărimea medie de 120 GB, stocarea informaţiei nu mai reprezintă o problemă. Dispozitivele care transformă informaţia în format digital (input devices) s-au răspândit atât de mult, încât le purtăm la chei, le integrăm în telefoane mobile şi le folosim conştient sau inconştient zi de zi. În curând toată informaţia va fi digitală, doar 0 şi 1... Ştiind că aparatele digitale funcţionează în limitele programării, apare ideea legalităţii tehnologiei (a programării). Faci rău, faci bine? Legal? În interesul companiei sau al consumatorilor? Tehnologia este deseori văzută greşit, ca un inamic. Dar nu aşa a fost şi la început cu radioul?

Pentru viitor, păreri noi...

Într-o eră a informaţiei, p2p-ul este o consecinţă a abundenţei datelor. Viteza de circulaţie a informaţiei este acum mult mai importantă. Cantitatea mare de date nu mai poate fi centralizată de un simplu server. Acest server nu mai poate funcţiona ca un element intermediar între utilizatorii care doresc să schimbe multă informaţie. Ea va trebui schimbată direct, fără a mai consuma resurse auxiliare. Ce înseamnă p2p? Înseamnă un transfer direct. Serverul şi clientul dispar. Calculatoarele care participă la transfer sunt ambele servere şi beneficiază de folosirea la randament maxim a resurselor. Tehnologia nu a fost dezvoltată de o anumită companie. Ea a apărut dintr-o necesitate a mai multor utilizatori. Nevoia de a schimba date la viteză maximă. Trafic ilegal de date s-a numit la acea vreme, dar a fost stimulul care a determinat dezvoltarea ei (conceptul era oricum destul de vechi). Marile companii s-au simţit ameninţate şi, contrar aşteptărilor, au contribuit la răspândirea ei. Totuşi s-a format un renume negativ datorită asocierii cu ilegalitatea. Scopul în care a fost folosită tehnologia a fost confundat cu posibilităţile pe care le oferă. În ciuda încercării eşuate de a o interzice, marile companii încă mai pierd sume mari luptând în această direcţie.

Recent, tehnologia p2p a început să fie aplicată în cât mai multe ramuri ale Internetului. De exemplu, există tendinţe şi idei de aplicare pentru Web Hosting. Chiar dacă în prezent apar probleme la adaptare, modelul p2p s-a dovedit foarte avantajos în studiile teoretice. În primul rând datorită vitezei şi în al doilea rând datorită disponibilităţii. Astfel, o pagină Web care nu trebuie des modificată, poate fi oferită uşor prin p2p, dar în schimb, la una care este frecvent modificată apar probleme legate de securitate. Avantajul tehnologiei p2p este în schimb mai important la navigarea pe Web, decât la Web Hosting. În memoria cache a browserului sunt stocate paginile vizitate frecvent. Acestea pot fi distribuite în reţea prin p2p grupului de utilizatori ai sitului respectiv, evitând suprasolicitarea serverului.

O altă direcţie pe care a fost deja aplicat modelul p2p (în scopuri negative pentru public) este spam-ul. El aduce venituri incredibile, de exemplu aproximativ 5 milioane USD pe an pentru serviciul



SendSafe. Prin **Send-Safe.com** se vinde un pachet software prin care sunt folosite legăturile la Internet ale calculatoarelor infectate cu virusul SoBig pentru a trimite mesaje spam prin e-mail. Mai mult de 70 de procente dintre mesajele spam provin de la calculatoarele infectate cu viruşi, după cum susţine organizaţia Spamhaus. Între 80.000 şi 100.000 de calculatoare sunt adăugate zilnic la lista celor infectate. Aplicarea modelului p2p în acest caz are consecinţe negative, dar de aici ne putem inspira şi aplica tehnologia în scopuri pozitive. Să luptăm împotriva problemei ridicate, cu aceleaşi arme...

Unul din domeniile în care modelul p2p s-a dovedit a fi foarte util este cel al reclamelor. De curând a apărut un serviciu denumit Promorig. Acesta este constituit dintr-un sit prin intermediul căruia poţi urmări, nota şi discuta reclamele TV. Aici găseşti cele mai reuşite reclame şi un sistem de notare bine pus la punct. La ce sunt bune reclamele? De ce să le urmăreşti de bunăvoie? Ciudat, nu? Contrar reflexului format pentru evitarea lor, situl a beneficiat de un succes uimitor. Metoda de distribuire a reclamelor nu presupune costuri din partea ofertantului de serviciu. Prin intermediul bittorrent-ului reclamele pot fi procurate uşor de oricine. Posibilitatea de a urmări cea mai bună reclamă, apreciată de cei ca tine, este utilă atât pentru firme, cât şi pentru consumatori. Pe viitor, sunt convins că acest serviciu va beneficia de o apreciere foarte mare.

Pătrunzând pe tărâmul "comercial" vom observa cum deja anumite trupe îşi lansează albumele direct prin aplicaţiile de p2p. De exemplu la sfârşitul lunii martie, formaţia Stereophonics a lansat noul album prin reţeaua Altnet, nativă programului Kazaa. Observând piedicile care apar la lansarea unui clip muzical pe posturile de televiziune precum MTV sau VH1, grupul Decemberists a optat pentru lansarea noului lor clip muzical prin p2p. În primul weekend el a fost descărcat de peste 1700 de persoane. Filmarea videoclipului a costat mai puţin de 6000 de dolari, iar datorită lipsei costurilor de distribuţie, metoda bittorrent-ului s-a dovedit a fi foarte utilă pentru acest caz. Un alt exemplu, pe care îl putem lua este albumul de-



numit "Extraordinary Machine" al artistei Fiona Apple. Finisat acum doi ani, lansarea lui a fost amânată de casa de discuri Sony. Se pare că datorită gusturilor, a ignoranţei sau a fricii de a încerca ceva nou, cei care controlează muzica nu au promovat la timp melodiile artistei. Recent acestea s-au răspândit uimitor de repede pe Internet. Fanii artistei au realizat copii la o calitate ridicată şi au ajutat la răspândirea lor. Posturile radio şi TV au fost asaltate de telefoane din partea celor care au ascultat melodiile şi a fost cerută difuzarea lor. Problema drepturilor de autor, mult "protejată" de casele de discuri a fost aplicată după bunul lor plac, afectând negativ artiştii.

P2P pe bani!

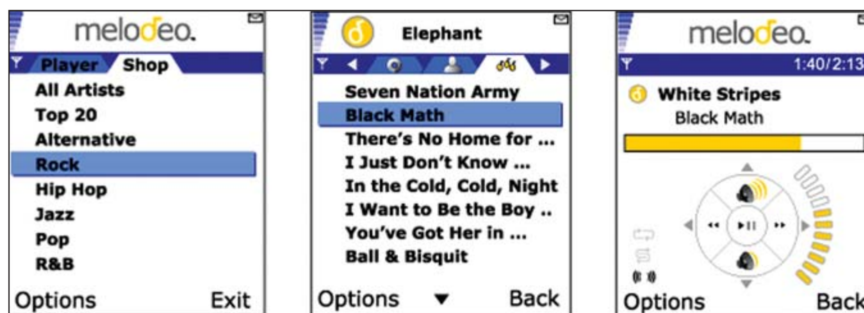
Ultima născocire a "internauţilor" este metoda de a face bani prin p2p. Foarte simplu! Resursele sistemului tău costă! Dacă o parte din ele rămân nefolosite, le poţi pune în slujba celor care solicită acest lucru. Pare avantajos pentru ambele părţi, mai ales dacă cedăm şi partea cuvenită autorului materialului respectiv. Toată lumea este mulţumită. Şi autorul, şi distribuitorul, şi consumatorul - pentru preţul redus. Din acest motiv casele de discuri nu mai pot respira, nu pentru încălcarea drepturilor de autor. Mediul de achiziţionare se schimbă, şi ele ar trebui să se adapteze pentru simpla supravieţuire. Cu avantajul unei librării vaste de muzică şi cu Internetul ca mediu de distribuţie, casele de discuri ar trebui să fie cele mai profitabile. Materia primă pentru CD-uri este eliminată, costurile de producţie şi ele... şi preţul? Mic! Chiar şi pirateria nu îşi va mai avea rostul. Timpul pierdut pentru găsirea unei copii ilegale va fi mai "scump" decât preţul unei simple melodii. PeerImpact este numele programului care-ţi transformă PC-ul într-un magazin virtual de muzică, al cărui proprietar eşti tu. În prezent el este disponibil doar în variantă beta, şi îl poţi folosi doar printr-o invitaţie a unui membru din comunitatea actuală.

P2P - comunicare gratuită oriunde în lume

Ideea de funcţionare a programului Skype nu este una nouă. Nu este nimic nou în comunicarea vocală între PC-uri. Noutatea constă în adaptarea la tehnologia p2p. Dezvoltatorii programului, Niklas Zennstrum şi Janus Friis (care au stat şi la baza dezvoltării programul Kazaa) au conceput sistemul fără un server central care rutează conversaţiile. Datele sunt transmise direct şi sunt criptate. Nici o informaţie nu este filtrată de un server al companiei. Programul este gratuit, până la jumătatea lunii aprilie fiind descărcate 100 de milioane de copii ale programului. Compania adaugă frecvent noi servicii bazate pe această idee. De exemplu, serviciul SkypeIn permite eliminarea costurilor de roaming pentru telefoanele mobile. Astfel poţi primi un telefon de oriunde din lume, la preţul normal.

De la egal la egal - aerian!

Compania NewBay Software a lansat la sfârşitul anului 2004 un program pentru partajarea datelor conceput pentru telefoanele mobile. Colecţia de jocuri, imagini, muzică, clipuri video sau tonuri muzicale pot fi partajate prin intermediul programului FoneShare. Există şi o metodă integrată pentru protejrea drepturilor de autor sub forma DRM (Digital Rights Management), pentru împiedicarea pirateriei. Prin programul denumit FoneShare te poţi integra într-un grup de persoane cu interese comune, în care toţi utilizatorii vor putea schimba informaţii. Similar, Nokia Research Center a adaptat modelul p2p pentru telefoanele mobile. Reţeaua care a rezultat poate fi folosită în prezent pentru transmiterea imaginilor şi a textului şi este dezvoltată pentru a funcţiona şi cu fişierele video. Într-un mediu p2p există două tipuri de resurse care pot fi partajate: puterea de procesare şi capacitatea de stocare. Cele două încă nu reprezintă un avantaj major al telefoanelor mobile, dar cumulate deschid o serie de noi posibilităţi. Un alt serviciu de distribuire a melodiilor, denumit Melodeo, permite achiziţionarea lor de pe telefoanele mobile şi partajarea lor folosind tehnologia BlueTooth. Dacă îţi place o melodie o poţi trimite prin p2p prietenilor. Ea va putea fi ascultată pentru 30 de secunde gratuit (datorită protecţiei DRM). Dacă prietenul tău este încântat de melodie, poate achiziţiona un cod pentru a o asculta integral. Metoda elimină necesitatea de consum a resurselor care costă, pentru distribuirea datelor.



Serviciul de achiziţionare a melodiilor denumit Melodeo

Am pornit de la aplicaţii precum Kazaa şi Napster şi am ajuns la posibilitatea de a vorbi "aproape" gratuit oriunde în lume. Compania Skype a organizat o competiţie pentru dezvoltatorii de programe, cu premii de 5000 de euro. Trebuie să realizezi o aplicaţie pe baza API-ului programului Skype, care să arate potenţialul programului. Poţi realiza orice aplicaţii, pentru grupri de persoane, utilitare pentru reţea, aplicatii pentru divertisment, orice - atâta timp cât vor demonstra potenţialul programului Skype (**http://skype.com/community/devzone/apicomp.html**). Eu te încurajez să participi la un astfel de concurs, chiar şi numai teoretic (dacă practic nu ai posibilitatea datorită lipsei cunoştinţelor de programare). Şi nu uita, ideile noi vor modela cursul istoriei! ■

Remus Zoica
remus@myc.ro





Peerimpact - programul care-ţi transformă PC-ul într-un magazin virtual de muzică



PROCESARE LA RĂCOARE

Deşi căldura verii încălzeşte procesoarele, MyCOMPUTER le mai răcoreşte: soluţii de răcire pentru soclurile 478, LGA 775 şi A

Răcirea procesorului este un factor vital pentru ca sistemul tău să funcţioneze la parametri optimi. Pentru o demonstraţie mai exactă, aici în redacţie, am testat cum se încălzeşte un procesor Pentium 4 Extreme Edition fără ventilator! Adică, în timp ce sistemul opera în Windows XP, am oprit ventilatorul şi am continuat să rulăm diferite aplicaţii în sistemul de operare. Primul lucru pe care l-am observat a fost încălzirea excesivă a radiatorului, apoi un miros specific de ars (care ne-a dat fiori de gheaţă), iar la un moment dat sistemul s-a resetat. Nu te sfătuiesc să încerci ceea ce ai citit, pentru că rişti să îţi distrugi pentru totdeauna procesorul. De aici pornesc şi bazele testului nostru care compară performanţele unui sistem de răcire produs de o companie specializată în acest sector şi sistemul de răcire BOX, sau mai corect spus acel cooler care este inclus împreună cu procesorul. Bineînţeles, poţi achiziţiona dintr-un magazin de specialitate şi procesoare fără ventilatoare sau non-BOX.

După cum spuneam în introducere, răcirea procesorului este un factor important, mai ales acum când vine vara, şi odată cu ea temperaturile exterioare vor depăşi frecvent 30 de grade Celsius la orele prânzului. Mulţi se plâng că întâmpină diferite probleme cu sistemul lor, din cauză că procesorul se încălzeşte mai mult decât ar fi normal. Pe lângă asta, problema specifică României este praful, omniprezent, în cantităţi mult mai însemnate în comparaţie cu ţările dezvoltate ca şi Germania sau Austria. Astfel, când achiziţionezi un sistem nou, la o lună după acest eveniment paletele ventilatorului devin maronii, iar pe radiator se poate observa o peliculă de praf. Respectiva depunere duce la creşterea temperaturii cu cel puţin 2-3 grade Celsius, iar după ce au trecut şase luni de utilizare a noului sistem PC, încep să apară probleme... Desigur, nu este neapărat necesar să se întâmple cum îţi povestesc eu, dar dacă întâmpini probleme ciudate cu calculatorul, este bine să cureţi de praf modulele de memorie, placa de bază, radiatorul de pe procesor şi totodată să verifici temperatura procesorului. Dacă acestea sunt în regulă, atunci problema provine din altă parte! O altă problemă care apare frecvent la montarea cooler-ului, este pasta silicon-

ică specială care se aplică pe pastila procesorului. Anumite paste sunt de slabă calitate, şi după o perioadă de timp încep să se întărească, îşi pierd conductibilitatea termică, iar procesorul începe să se încălzească la temperaturi cu 10 până la 15 grade în plus faţă de temperatura la care el operează în mod normal. În această situaţie trebuie neapărat să înlocuieşti pasta termoconductibilă de pe pastila procesorului cu un alt produs să fie totuşi de calitate (eventual, o marcă mai cunoscută).

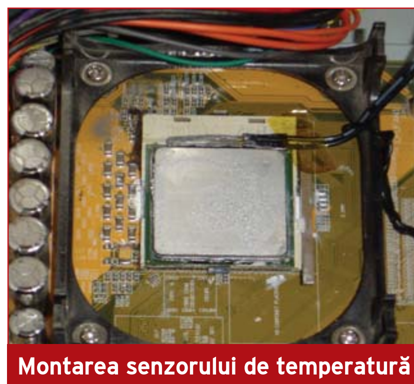
Cum recunoaştem siliconul de calitate?

Proprietăţile fiecărei paste siliconice sunt diferite, însă ceea ce găseşti în magazinele de specialitate, nu este întotdeauna de bună calitate, astfel încât, după cum spuneam şi în introducere, respectivele paste siliconice se pot întări după o perioadă de timp iar transferul termic între pastila procesorului şi radiator este îngreunat, cauzând supraîncălzirea procesorului.

Recomandarea mea ar fi să foloseşti silicon de culoare albă pentru că, din experienţa noastră în laboratorul hardware, pasta albă disipă mai bine căldura decât pasta argintie, iar pastele siliconice de alte culori decât alb şi argintiu, sincer, nu le recomand! O altă posibilitate este să optezi pentru o pastă siliconică de marcă, dar aceasta costă în loc de 10.000 lei (1 leu greu) aproximativ între 200.000 lei (20 lei grei) şi 400.000 lei (40 lei grei), însă acest silicon oferă garanţia mărcii, existând şanse mai mari să fie de bună calitate!

Cum am testat?

În cazul procesoarelor pentru soclul 478 am folosit un sistem echipat cu procesor Intel Extreme Edition la 3,2 GHz, pentru soclul A am utilizat un sistem cu procesor AMD Athlon XP 2500+, iar pentru soclul LGA 775 am folosit un sistem cu procesor Prescott la 3,4 GHz. Am măsurat temperatura procesorului cu fiecare cooler prezentat în acest articol în două moduri: "în aşteptare" şi "operare". Modul "în aşteptare" este situaţia în care calculatorul iniţializează sistemul de operare şi aşteaptă următoarea comandă. Modul "operare" este modul în care am "stresat" microprocesorul la maxim pentru a măsura temperatura la care se încălzeşte acesta cu fiecare cooler din test. Temperatura am măsurat-o cu un senzor montat în imediata vecinătate a pastilei procesorului. Şi pentru aceasta am folosit dispozitivul AeroGate 3 de la COOLER MASTER pe care l-am prezentat în numărul precedent al revistei. Pentru ca rezultatele să fie corecte la toate cooler-ele testate în laboratorul nostru, am menţinut temperatura aerului cu ajutorul aparatului de aer condiţionat la 21^{0}C.



Montarea senzorului de temperatură

Rezultate obţinute

Sisteme de răcire pentru soclul 478

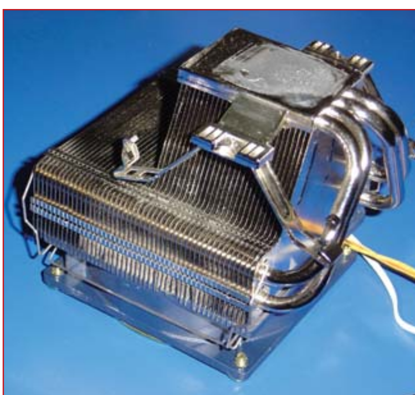
Air Flow



Air Flow este un cooler ce oferă performanţe asemănătoare unui cooler BOX pentru procesoarele Pentium 4 (soclu 478). Coolerul Air Flow s-a descurcat rezonabil în teste, este silenţios, iar dacă e să comparăm raportul preţ/calitate cu cel oferit de Thermalright XP90, pot să vă spun că Air Flow este mai rentabil din acest punct de vedere. Însă, dacă vine vorba de supratactare, vă recomand un alt cooler. Totuşi, pentru o exploatare normală a procesorului, Air Flow este coolerul ideal.

MOD
ÎN AŞTEPTARE: 30 ^{0}C
OPERARE: 39^{0}C
Temperatura camerei: 21^{0}C
Viteză maximă rotaţie ventilator: 3990 RPM
Preţ 300.000 lei / 30 lei noi (inclusiv TVA)
Contact: www.aline.ro

Thermalright XP90



Radiatorul Thermalright XP90 este fabricat complet din aluminiu, iar pe acesta se poate monta un ventilator de 90mm. Cele patru conducte ale radiatorului disipă eficient căldura, chiar dacă viteza de rotaţie a ventilatorului este de 3150 RPM - o viteză "silenţioasă". Radiatorul este compatibil cu soclurile 478/754/939/940/LGA775 datorită adaptorului din pachet. În teste, radiatorul împreună cu ventilatorul s-au comportat foarte bine, iar acest sistem de răcire este ideal pentru supratactarea procesorului cu 5 până la 15%. Dezavantajul lui Thermalright XP90 este preţul, care este destul de ridicat în comparaţie cu performanţele obţinute!

MOD
ÎN AŞTEPTARE: 27^{0}C
OPERARE: 37^{0}C
Temperatura camerei: 21^{0}C
Viteză maximă rotaţie ventilator: 3150 RPM
Preţ 1.606.500 lei / 160,65 lei noi (inclusiv TVA), fără ventilator
Contact: www.pc-coolers.ro

Evercool ICEMAN HPC-925



Radiatorul ICEMAN este conceput cu mai multe elemente care răcesc procesorul prin intermediul a şase conducte, aflate în contact cu acestea. Coolerul HPC-925 este dotat cu un ventilator de 92mm care se ataşează lateral pe radiator, ceea ce permite eliminarea aerului cald prin spatele carcasei. Evercool ICEMAN HPC-925 este compatibil cu soclurile LGA 775, 478, 754, 939 şi A. Evercool ICEMAN include un potenţiometru care se montează în spatele carcasei, astfel încât, dacă zgomotul te deranjează (deşi HPC-925 nu este zgomotos nici la viteza maximă a ventilatorului), cu ajutorul potenţiometrului poţi reduce viteza până la 1800 RPM. În test, Evercool ICEMAN HPC-925 s-a dovedit a fi cel mai performant cooler, obţinând cele mai bune rezultate în ambele moduri! Dacă luăm în considerare raportul preţ/performanţă, rezultă clar că ICEMAN HPC-925 este cel mai silenţios şi cel mai bun cooler pentru soclul 478!





MOD
ÎN AŞTEPTARE: 27ºC
OPERARE: 35ºC
Temperatura camerei: 21ºC
Viteză maximă rotaţie ventilator: 3150 RPM
Preţ 33,3 USD (inclusiv TVA)
Contact: www.quartz.ro

Thermaltake VULCANO



Coolerul Thermaltake VULCANO a obţinut rezultate apreciabile în testul nostru, în modul operare având acelaşi rezultat cu monstrul de la EVERCOOL ICEMAN, însă este zgomotos pentru că ventilatorul său are cea mai mare viteză de rotaţie dintre cele pe care le-am testat. VULCANO este bun pentru supratactarea procesorului, însă trebuie să îţi pui întrebarea următoare înainte să-l achiziţionezi: oare vei suporta zgomotul pe care îl produce? Dacă răspunsul este pozitiv atunci VULCANO este un cooler cu performanţe bune pentru procesorul tău Pentium 4 pentru soclul 478!

MOD
ÎN AŞTEPTARE: 29 ºC
OPERARE: 35ºC
Temperatura camerei: 21ºC
Viteză maximă rotaţie ventilator: 4770 RPM
Preţ 570.000 lei / 57 lei noi (inclusiv TVA)
Contact: www.intend.ro

Cooler BOX Intel



Sisteme de răcire pentru soclul LGA 775

Şi de această dată am folosit cooler-ul BOX ca şablon de comparaţie a celorlalte soluţii de răcire pentru procesoarele Intel pe soclul LGA 775. Coolerul BOX produs de compania Intel îşi măreşte automat viteza de rotaţie în funcţie de temperatura procesorului; astfel, în timpul testului, la temperatura de 40ºC, viteza de rotaţie a ventilatorului era de 2760 RPM. Crescând temperatura procesorului, viteza ventilatorului s-a mărit, treptat, până la 3700 RPM.

MOD
ÎN AŞTEPTARE: 40 ºC
OPERARE: 51 ºC
Temperatura camerei: 21ºC
Viteză maximă rotaţie ventilator: 3700 RPM
Preţ: se livrează împreună cu procesor Intel
Contact: www.intel.com

Evercool PT03-9232CP

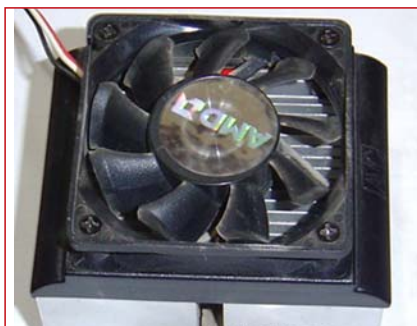


Coolerul Evercool pentru soclul LGA 775 are un design foarte interesant, adică radiatorul este compus - normal, ca oricare altul - din mai multe elemente, însă centrul acestuia nu este gol, ci are o formă conică ce permite circularea aerului şi spre alte componente din jurul procesorului, eliminând astfel sursele de căldură din jurul procesorului care pot fi: cipseturile, rezistenţele etc. Comparativ cu coolerul BOX, PT03-9232CP s-a descurcat mai bine, ceea ce ne indică şi posibilitatea de a supratacta procesorul cu câteva procente, însă Evercool s-a dovedit a fi mult mai gălăgios decât cooler-ul BOX, ceea ce nu este tocmai plăcut. Însă, dacă doreşti să mai storci câţiva MHz în plus din FSB-ul procesorului, Evercool PT03-9232CP devine o soluţie acceptabilă.



MOD
ÎN AŞTEPTARE: 34 ºC
OPERARE: 46 ºC
Temperatura camerei: 21ºC
Viteză maximă rotaţie ventilator: 3810 RPM
Preţ: 18,3 USD (inclusiv TVA)
Contact: www.quartz.ro

Cooler BOX AMD



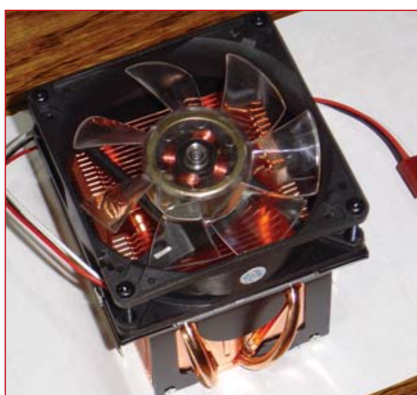
Sisteme de răcire pentru soclul A

Coolerul BOX reprezintă şablonul cu care comparăm celelalte soluţii de răcire fabricate de alţi producători.

Cu toate acestea, chiar am reuşit să supratactăm procesorul AMD Athlon XP 2500+ cu 3 procente! Acest cooler se vinde împreună cu un procesor AMD Athlon XP, performanţa lui este rezonabilă.

MOD
ÎN AŞTEPTARE: 36 ºC
OPERARE: 46 ºC
Temperatura camerei: 21ºC
Viteză maximă rotaţie ventilator: 3150 RPM
Preţ: se livrează împreună cu procesor AMD
Contact: www.amd.com

Sharkoon - HPS2



Este un cooler "cu greutate", fiind fabricat complet din cupru şi a răcit acceptabil procesorul din Athlon XP 2500+ din test, cu 5 grade Celsius mai puţin decât soluţia oferită de producătorul procesorului!

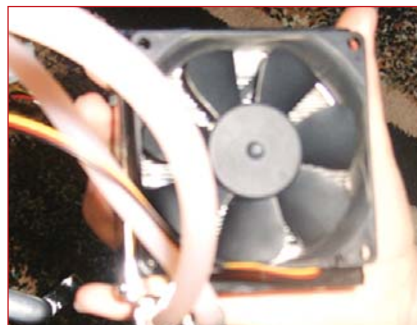
Cu toate acestea, raportul preţ/performanţă pune multe semne de întrebare. În unele cazuri, un milion de lei reprezintă jumătate din preţul unui procesor Sempron BOX care include şi cooler, iar dacă supratactarea nu face parte din planurile tale, atunci îţi recomand un cooler BOX!

MOD
ÎN AŞTEPTARE: 37 ºC
OPERARE: 41 ºC
Temperatura camerei: 21ºC
Viteză maximă rotaţie ventilator: 2640 RPM
Preţ: 1.276.000 lei / 127,6 lei grei
Contact: www.darer.ro

Evercool WaterCool WC-201

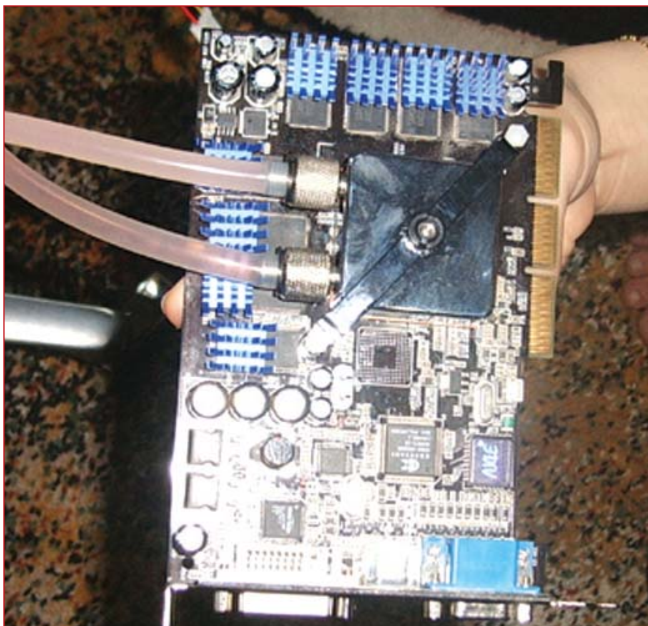


Pachetul complet al kitului de răcire produs de compania Evercool

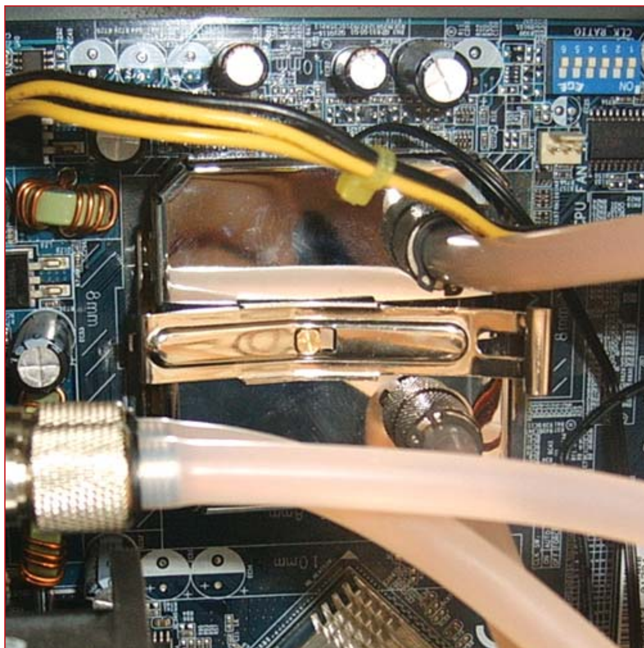


Dispozitivul de răcire numărul 2

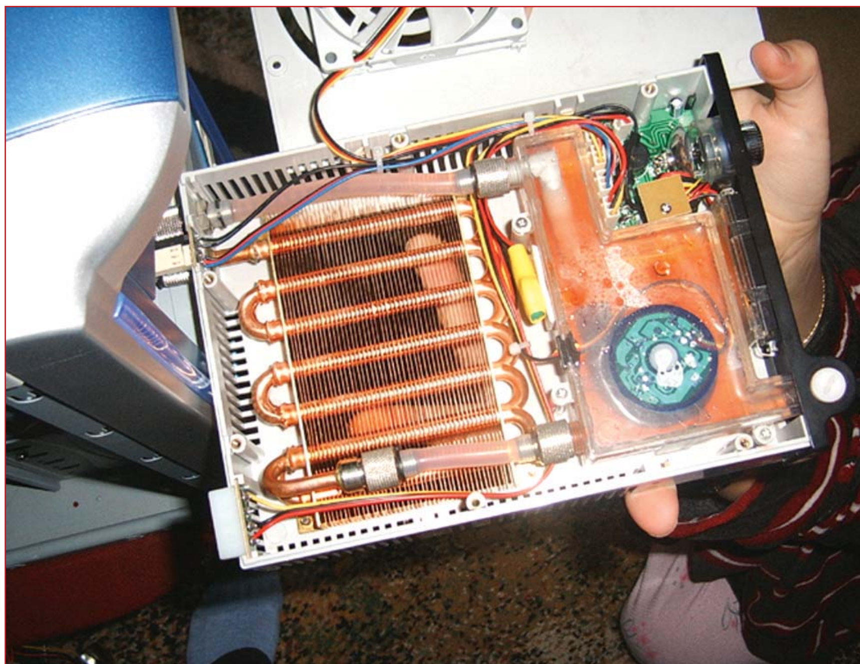
Coolerul cu răcire lichidă de la Evercool este complicat şi la propriu şi figurat. Deşi pe cutie scrie instalare rapidă, în realitate lucrurile au mers destul de dificil. Instalarea acestui sistem colosal de răcire a durat aproximativ 2 ore, cam mult. Pentru instalare am avut nevoie de apă distilată şi antigel fără alcool (oferit în pachet). Pe lângă răcirea procesorului, WC-201 mai include un dispozitiv care poate fi montat, opţional, pe placa grafică sau pe cipsetul plăcii de bază. Din păcate, acest dispozitiv nu se poate instala pe plăcile cu cipset grafic GeForce 6800 Ultra. Dispozitivul de răcire al procesorului se poate monta pe orice tip de soclu (A, 478, 775, 939, 940, 754, 370). Am decis să testăm acest sistem de răcire pentru procesorul AMD Athlon XP 2500+ pentru că acest procesor se încălzeşte sesizabil mai tare decât cele pe soclul 478. Astfel, pentru instalarea dispozitivului se montează conductele în dispozitivele care urmează să răcească procesorul, procesorul grafic sau cipsetul de pe placa de bază, se injectează apă distilată cu antigel în rezervorul sistemului şi se aeriseşte sistemul de răcire Evercool până când în conductele sistemului nu se mai observă bule de aer. Apoi, instalaţia de răcire se poate monta pe componentele ce urmează a fi răcite. Evercool WaterCool WC-201 are două dispozitive care răcesc apa din sistem. Primul dispozitiv se montează în spaţiul de andocare de 5,25 inci şi conţine o pompă (care pune în mişcare apa distilată combinată cu antigelul în circuitul de răcire) şi un mic radiator cu ventilator, compus dintr-o serpentină înconjurată de mai multe elemente, toate acestea fiind din cupru. Poţi regla viteza de rotaţie a ventilatorului din interiorul acestuia, cu ajutorul unui potenţiometru, pe care se află un led. Ledul îşi schimbă culoarea în funcţie de viteza de rotaţie a ventilatorului. Afişajul digital al dispozitivului poate afişa temperatura procesorului în grade Fahrenheit sau Celsius. De asemenea, tot de aici poţi



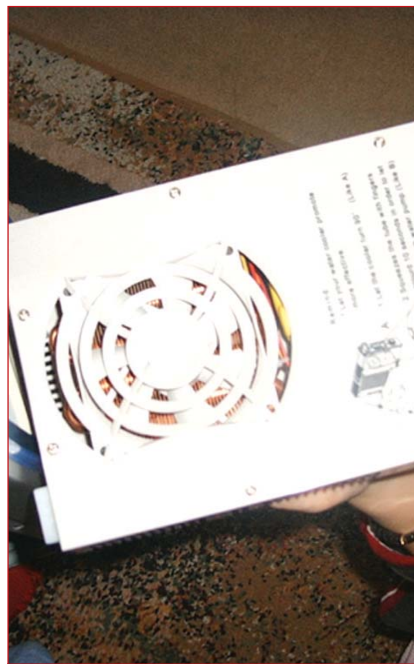
Dispozitivul care poate fi montat opţional pe placa gafică sau pe cipsetul plăcii de bază



Dispozitivul care se montează pe microprocesor



Acesta este primul dispozitiv care se montează în spaţiul de andocare de 5,25 inci. Dispozitivul conţine pompa care pune în mişcare lichidul din circuit şi radi atorul care se poate observa, din cupru. Acesta este răcit de ventilatorul numărul 1



Ventilatorul numărul 1



Aşa arată sistemul Watercool WC201 montat complet în sistem

regla temperatura la care ventilatorul de pe al doilea dispozitiv să-şi mărească automat viteza de rotaţie de la 2200 RPM la 3300 RPM, iar dacă temperatura se reduce sub cea specificată de utilizator, atunci şi viteza ventilatorului scade la 2200 RPM. Ca şi cooler pentru procesorul AMD, WC-201 a obţinut cea mai bună performanţă, în plus funcţionând foarte silenţios. Când am mărit viteza de rotaţie a primului ventilator cu ajutorul potenţiometrului, performanţa sistemului de răcire a crescut, răcind cu un grad mai puţin în toate modurile de test, dar în această situaţie sistemul de răcire Evercool devine foarte zgomotos, aproape insuportabil. Din punct de vede al raportului preţ/performanţă acest sistem de răcire poate fi considerat rentabil dacă îl comparăm cu o soluţie asemănătoare de la ZALMAN - care costă, cu siguranţă, dublu! Dacă doreşti să-ţi supratactezi procesorul poţi apela cu încredere la soluţia WC-201 de la Evercool! ■

Dorel Puchianu jr.
dorel@myc.ro

Viteză ventilator nr.1 maximă
MOD
ÎN AŞTEPTARE: 33 ºC
OPERARE: 37 ºC
Temperatura camerei: 21ºC
Viteză maximă rotaţie ventilator nr.2: 3300 RPM
Viteză maximă rotaţie ventilator nr.2: 2200 RPM(în timpul testului)

Viteză ventilator nr.1 minimă
MOD
ÎN AŞTEPTARE: 34 ºC
OPERARE: 38 ºC
Temperatura camerei: 21ºC
Viteză maximă rotaţie ventilator nr.2: 3300 RPM
Viteză maximă rotaţie ventilator nr.2: 2200 RPM(în timpul testului)
Preţ: 3.728.502 lei / 372, 85 lei grei (inclusiv TVA)
Contact: www.quartz.ro







NVIDIA intră -nForță!

NVIDIA a intrat în final pe piaţa cipsetului Pentium 4. S-a încercat o comparaţie detaliată de noi soluţii pentru platforma Pentium 4 împotriva cipsetului i925xE şi a lui i955x, care urmează să apară pe piaţă.

Acum avem tot dreptul să spunem că Intel are de ce să se teamă, deoarece urmează o competiţie pe muchie de cuţit.

NVIDIA este un producător important, care a câştigat aproximativ 50% din piaţa de cipseturi, fiind deja producătorul principal pentru AMD.

Acum cei de la NVIDIA îşi continuă expansiunea şi spre piaţa platformelor Intel - cu care au semnat deja un contract de înţelegere în noiembrie anul 2004 - NVIDIA având undă verde şi în vederea dezvoltării de cipseturi pentru acest producător.

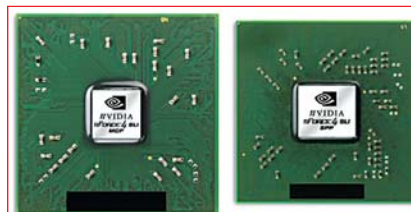
Arhitectura Cipset-ului NVIDIA nForce 4 SLI (Intel Edition)

Cipsetul NVIDIA nForce 4 SLI (INTEL.ED.) este proiectat ca o soluţie tradiţională dual-chip, deşi predecesorul său nForce 4 pentru Athlon 64 era un singur cip.

În acest fel, cipsetul North Brige de NVIDIA nForce 4 SLI (IE), numit System Performance Processor (SPP), este o combinaţie de controlere de memorii, interfaţă de procesor şi controler de PCI Express. NVIDIA a decis să nu mai pună controlerul de memorie în acelaşi cip.

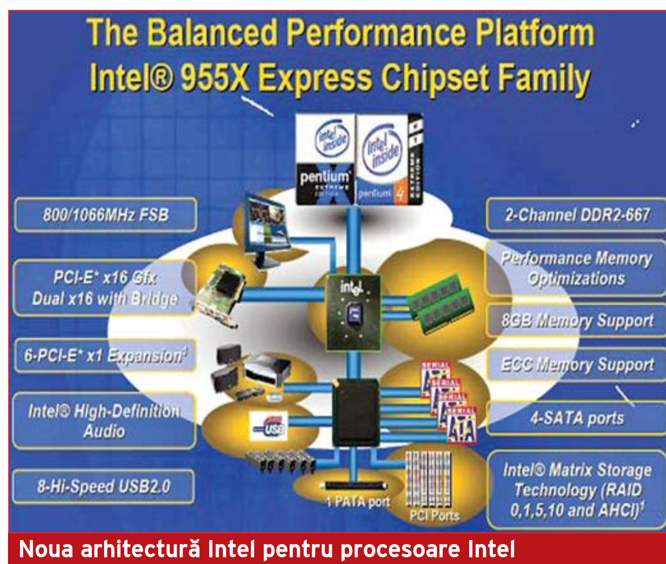
Cipsetul South Brige este cunoscut ca procesor Media şi de Comunicare (MCPI) asigură suportul pentru cipsetul Serial ATA, funcţii de reţea, magistrala PCI, sunetul integrat şi bus-ul USB.

Cipseturile North şi South sunt legate printr-o magistrală de Hiper Transport, ceea ce este atipic pentru platformele Pentium 4. Această magistrală lucrează la frecvenţa de 800 MHz şi asigură o bandă de 1,6 Gb/s în fiecare direcţie.

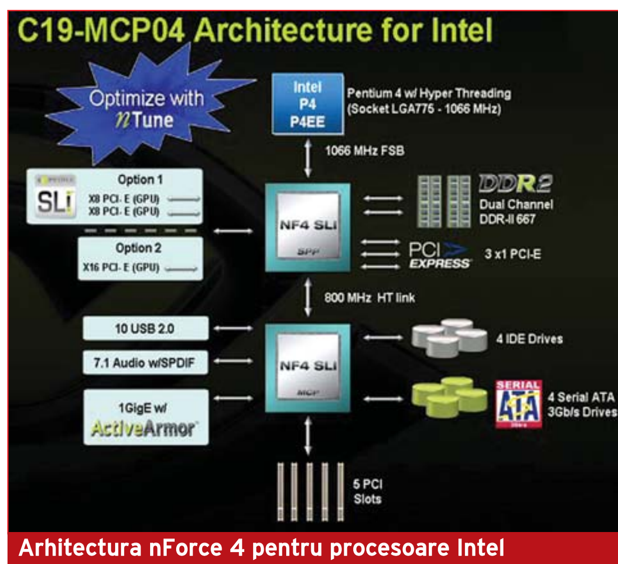


Cipseturile nForce 4

Cipseturiule North Brige şi South Brige de la nForce 4 SLI (IE), sunt similare cu cele single-chip nForce 4 de la Athlon 64. Diferenţa o constituie controlerul de magis-



Noua arhitectură Intel pentru procesoare Intel



Arhitectura nForce 4 pentru procesoare Intel

trală pentru PCIE în MCP, acesta fiind mutat în North Bridge pentru asigurarea unei comunicări mai eficiente între plăcile auxiliare şi procesor - memorie.

Datorită SPP-ului, NVIDIA suportă orice procesor LGA 775 cu bus de 533 MHz, 800 MHz, 1066 MHz şi memorie DDR2 SDRAM 400, DDR2 SDRAM - 533 şi nu în ultimul rând DDR2 SDRAM- 667, care are o bandă mult mai largă.

Suportul pentru bus-ul de PCIE al lui nForce 4 SLI (IE) este identic cu cel pentru Athlon 64.

Competitorii de la Intel

Deşi secţiunea este numită Competitorii de la Intel, practic nu este aşa, NVIDIA neavând încă un copetitor direct. Până acum, nici un cipset de la gigantul producător (Intel), nu este încă pe deplin dezvoltat, neputând ţine pasul cu soluţia de la NVIDIA.

Intel doreşte ca, odată cu apariţia pe piaţă a plăcilor de bază cu cipset NVIDIA, să lanseze noua soluţie de performanţă, ... i 955x Express.

Pentru a avea o mai bună idee despre avantajele şi dezavantajele ambelor cipseturi, am evidenţiat performanţele lor în tabelele următoare, unde sunt reprezentate caracteristicile principale ale cipseturilor pentru Pentium 4.

Observăm că i 925xE nu "arată" prea bine pe lângă nForce SLI (IE), în schimb promiţătorul i 955x poate concura, mai mult sau mai puţin, cu soluţia de la NVIDIA.

Înainte de a trece la descrierea cipsetului nForce 4 SLI (IE), trebuie să prezentăm platformele de testare folosite pentru analiza de performanţă.

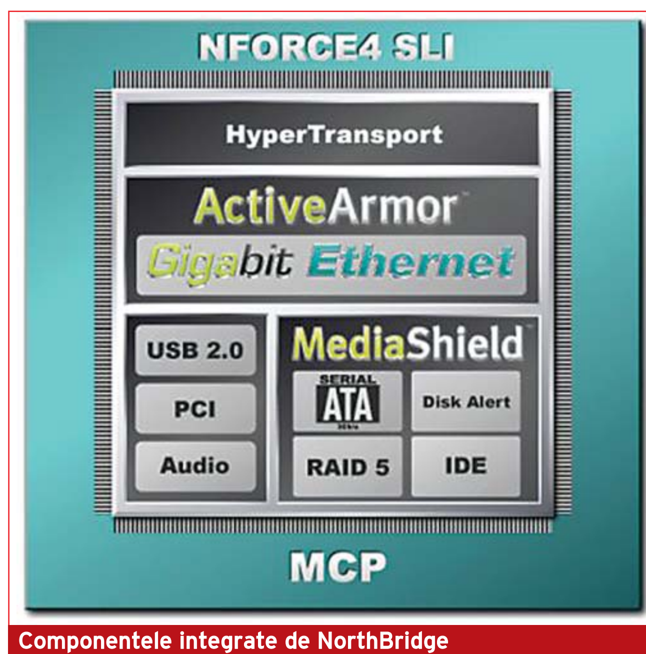
Cum am testat?

Pentru test, am folosit următoarele componente:

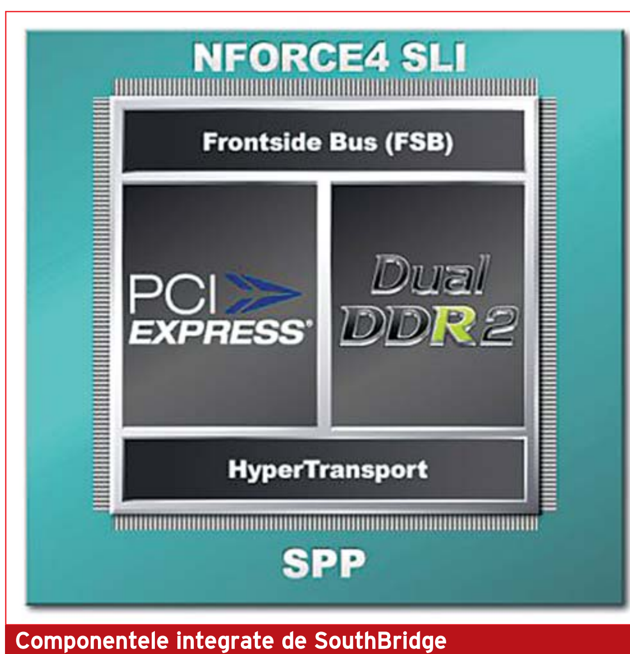
Procesor:

Intel Pentium 4 660 (LGA775, 2048KB L2, 3,6 GHz, FSB 800 MHz);

Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,73GHz (LGA775, 2048KB L2, FSB 1066MHz).

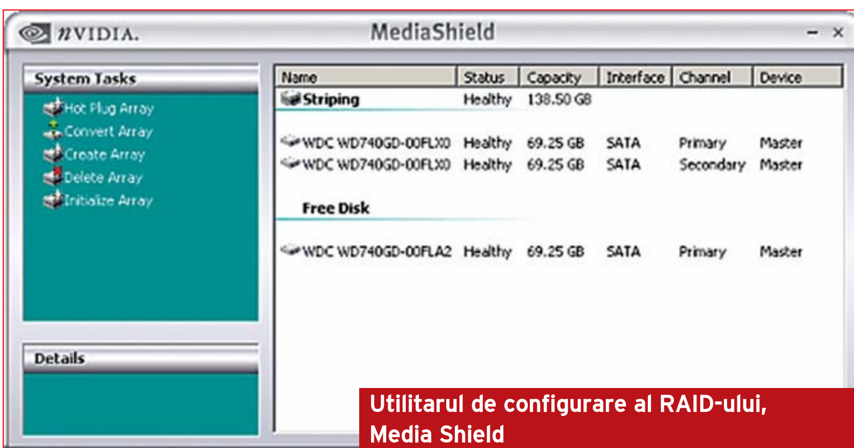


Componentele integrate de NorthBridge



Componentele integrate de SouthBridge

	NVIDIA nForce4 SLI (Ediţia pentru Intel)	Intel 925XE Express	Intel 955X Express
Arhitectură	Cip Dual (SPP+MCP)	Cip Dual (NG82925XE+ICH6R)	Cip Dual (NG82955X+ICH7R)
Magistrală	HyperTransport (3,2GB/s)	Direct Media Interface (2,0GB/s)	Direct Media Interface (2,0GB/s)
Frecvenţă FSB	533/800/1066MHz	533/800/1066MHz	533/800/1066MHz
Bandă maximă FSB	8,5GB/s	8,5GB/s	8,5GB/s
Tip de memorie suportată	DDR2-400 SDRAM DDR2-533 SDRAM DDR2-667 SDRAM	DDR2-400 SDRAM DDR2-533 SDRAM	DDR2-400 SDRAM DDR2-533 SDRAM DDR2-667 SDRAM
Bandă maximă a memoriei	10,6GB/s	8,5GB/s	10,6GB/s
Memorie RAM maxim suportată	16GB	4GB	8GB
Suport ECC	Nu	Nu	Da
PCI Express	1 x PCI Express x16 3 x PCI Express x1	1 x PCI Express x16 3 x PCI Express x1	1 x PCI Express x16 6 x PCI Express x1
Suport SLI	Da (1 x PCI Express x16 = 2 x PCI Express x8)	Nu	Posibil
Suport PCI	6 dispozitive	6 dispozitive	6 dispozitive
USB 2.0	10 porturi	8 porturi	8 porturi
Serial ATA	3Gbps	1.5Gbps	3Gbps
Suport NCQ	Da	Da	Da
Porturi Serial ATA	4	4	4
Porturi ATA	2	1	1
Suport RAID	0, 1, 0+1, 5	0, 1, 0+1	0, 1, 0+1, 5
Reţea	1Gbps	Nu	Nu
Firewall	Da	Nu	Nu
Sunet	7.1 24biţi/96kHz/AC'97 2.3	7.1 24biţi/192kHz/AC'97 2.3	7.1 24biţi/192kHz/AC'97 2.3



Utilitarul de configurare al RAID-ului, Media Shield

Plăci de bază:

ASUS P5AD2-E Deluxe (LGA775, i925XE Express);

Intel Desktop Board D955XBK (LGA775, i955X Express);

NVIDIA C19 CRB (LGA775, nForce4 SLI (Intel Edition)).

Memorii: 2 x 512MB Corsair CM2X512A-5400UL (DDR2-667: 3-3-3-7, DDR2-533: 3-3-3-7).

Placă video: PowerColor RADEON X800 XT (PCI-E x16).

Hard disk: Maxtor MaXLine III 250GB (SATA150).

Controlerul de memorie

Cea mai interesantă "parte" din noul cipset NVIDIA nForce 4 SLI (Intel Edition) este controlerul de memorie încorporat, la Athlon 64 acest controler este încorporat în microprocesor şi de aceea nu putem spune dacă acest tip de controler este bun sau nu.

Noul controler de memorie al lui nForce 4 SLI (Intel Edition) a fost proiectat iniţial să suporte dual-channel DDR 2 SDRAM; SPP-ul noului cipset nu suportă DDR SDRAM, în schimb suportă "rapidul" DDR2 / 667 SDRAM, care deja a început să şi apară pe piaţă. În acest fel, cu lăţimea de bandă a memoriei lucrând la 128 de biţi în modul dual-chanel se poate ajunge la 10,6 GB/s, viteză mult mai mare decât lăţimea maximă de bandă a procesorului chiar dacă FSB-ul este la maxim, adică 1066 MHz.

După cum se vede, controlerul de memorie de la cipsetul nForce SLI (Intel Edition), este foarte atractiv din punct de vedere teoretic, de aceea am considerat necesar să efectuăm câteva teste ale subsistemelor de memorie, ceea ce ne-ar permite să evaluăm obiectiv eficienţa noului controler de memorie al cipsetului NVIDIA.

Rezultatele obţinute în SiSoft Sandra 2005 sunt destul de ambigue. Când am folosit un Pentium 4 660 la 800 de MHz, cipsetul NVIDIA a oferit rezultate bune cu DDR2 - 667, iar cu DDR2 - 533 rămâne puţin în urma lui i 955x... Când am folosit în test un procesor Intel P 4 Extreme Edition, care lucrează la 3,73 GHz şi cu magistrala de 1066 MHz, situaţia se schimbă, NVIDIA nForce 4 SLI rămâne lider cu DDR 667, în schimb pierde lupta cu toţi rivalii atunci când modulele RAM sunt înlocuite cu DDR - 533.

Modul SLI

Una dintre particularităţile noului cipset NVIDIA nForce4 SLI (ediţia pentru Intel) este flexibilitatea nucleului logic. În mod obişnuit, cipsetul nForce4 SLI funcţionează cu un singur slot PCI Express cu magistrala 16x şi patru sloturi PCI Express x1. Odată ce modul SLI este activat, cipsetul suportă două sloturi PCI Express - fiecare cu magistrala de 8x - şi trei sloturi PCI Express x1, permiţându-ţi să instalezi două plăci grafice în sistemul tău. Am testat performanţa plăcii în modul SLI, iar mai jos găseşti tabelul cu rezultatele obţinute de cipsetul NVIDIA nForce4 SLI (Ediţia Intel) şi procesorul Intel Pentium 4 Extreme Edition 3,73GHz cu una sau două plăci

grafice bazate pe cipsetul grafic NVIDIA GeForce 6800 GT..

Controlerul Serial ATA

Ca şi la nForce 4 pentru procesare Athlon noul nForce SLI prezintă controler paralel ATA ce suportă două canale ATA 133 şi două controlere Serial ATA, fiecare implementând două porturi.

Controlerul Serial ATA II de la NVIDIA nForce 4 SLI (Intel Edition) suportă toate caracteristicile moderne, cum ar fi: port de 3 Gbps (viteză de port), NCQ şi "HDD hot swap". RAID-ul integrat în NVIDIA nForce 4 SLI (Intel Edition) poate fi controlat atât din BIOS-ul plăcii, cât şi cu un program numit Media Shield. Media Shield ajută la crearea, convertirea şi dezactivarea RAID-ului DIRECT DIN Windows.

Ca să putem evalua cât de rapid lucrează controlerul SATA, am măsurat performanţa în RAID 0 a două hard discuri identice. După cum se vede, NVIDIA nForce 4 SLI (Intel Edition) pierde în faţa cipsetului Intel, în afara testului de filecopy.

Performanţa generală - frecvenţa FSB de 800 MHz

Rezultatele comparaţiilor următoare au fost obţinute cu un procesor Intel Pentium 4 660; cu alte cuvinte vom vedea ce performanţe are cipsetul NVIDIA nForce 4 SLI (Intel Edition), care rulează la frecvenţa de 800MHz.

După cum se vede, performanţa cipsetului NVIDIA nForce 4 SLI (Intel Edition) este destul de mare, fiind mult mai rapid decât competitorii săi direcţi.

La frecvenţa de 1066 MHz am folosit un procesor Intel P 4 Extreme Edition la 3,73 GHz şi am obţinut următoarele rezultate:

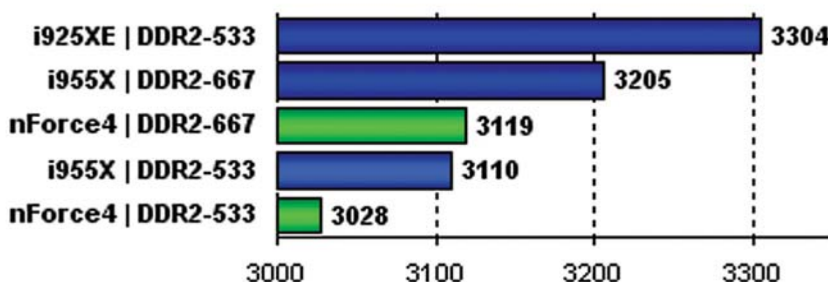
Observăm din teste că cea mai bună performanţă este obţinută de cipsetul i925xE care lucrează în modul sincron la această frecvenţă a FSB-ului. Toate celelalte cipseturi nu au optimizare pentru modul de lucru sincron, deoarece obiectivul principal a fost ca aceste cipseturi să lucreze rapid cu DDR2 667 SDRAM. Deci cipsetul NVIDIA nForce 4 SLI (Intel Edition) nu mai este lider aici. Soluţia de la NVIDIA nu s-a prezentat cu nimic mai prejos decât concurenţa de la Intel.

În concluzie, putem spune că NVIDIA nForce 4 SLI (Intel Edition) a devenit o concurenţă de temut pentru producătorii de la Intel, depăşindu-i pe aceştia la câteva dintre funcţii.

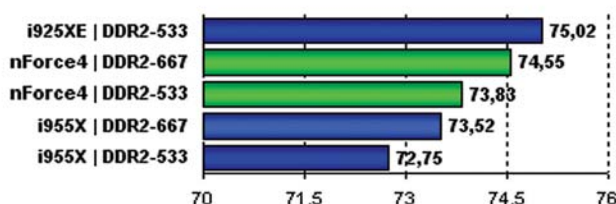
Totalizând aceste idei, putem spune că dacă Intel a "lăsat" NVIDIA să intre pe piaţa de cipseturi pentru Pentium 4, vor avea de-a face cu o competiţie foarte serioasă, mai ales deoarece se ştie că cipsetul pentru Athlon de la NVIDIA este foarte popular în rândul overclocker-ilor , deoarece nu pune probleme la supratactare. ■

Ciprian Tripon
ciprian@myc.ro

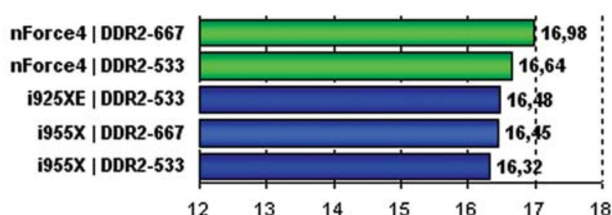
Compresie de date, 7-zip 4.16,64M,MIPS



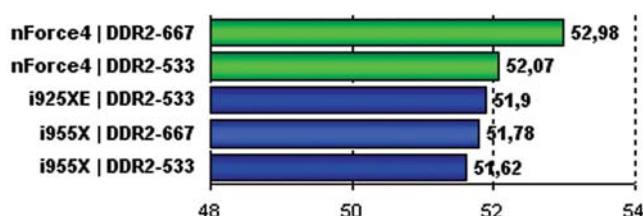
Hlaf-Life 2 (d3_c17_02), 1024x768 pixeli



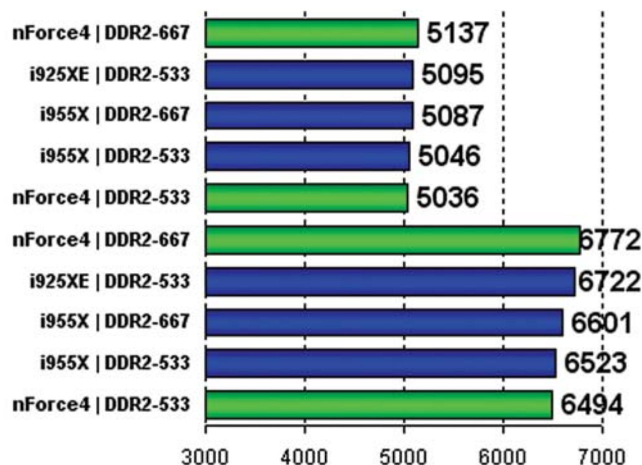
SPECViewPerf 8.0.1



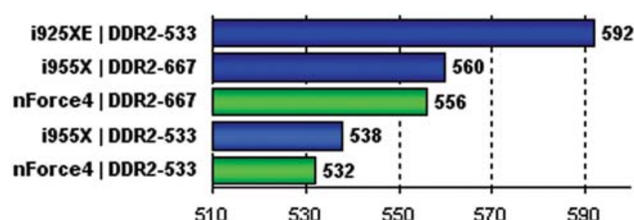
Codare MPEG-4, Xmpeg 5.0/DIVX 5.2.1, cadre/s

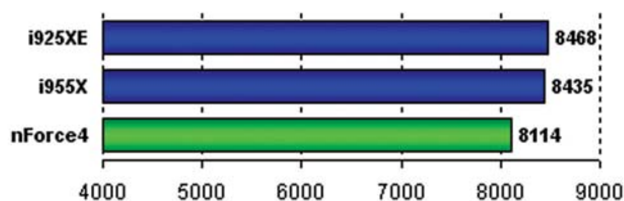


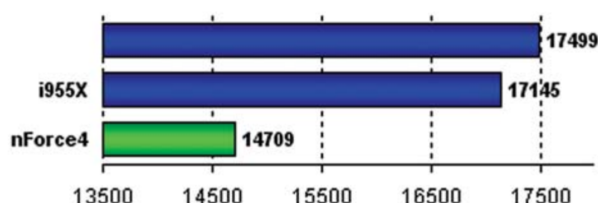
SiSoft Sandra 2005, banda memoriei RAM

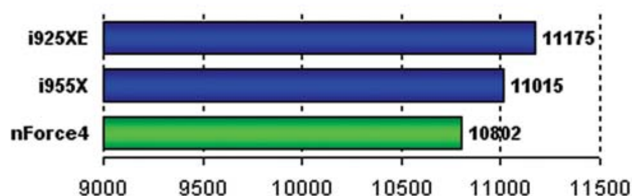


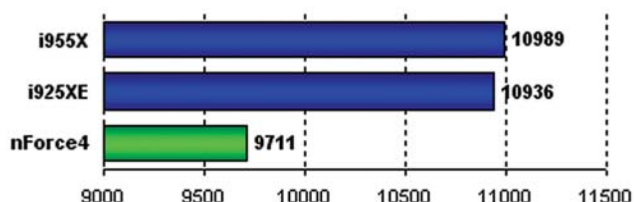
Compresie de date, WinRAR 3.42,KB/sec.

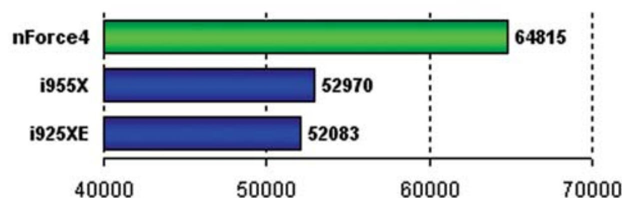


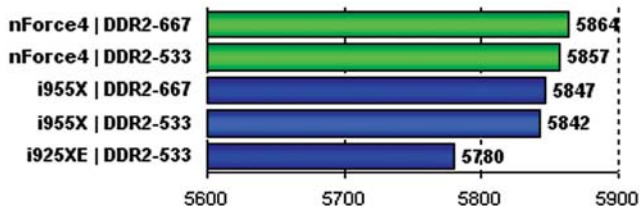

RAID0, PCMark04, scor hard disc
i925XE
i955X
nForce4
8468
8435
8114
4000
5000
6000
7000
8000
9000

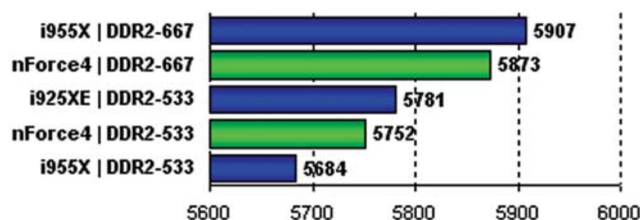

RAID0, XP Startup, KB/sec
i955X
nForce4
17499
17145
14709
13500
14500
15500
16500
17500

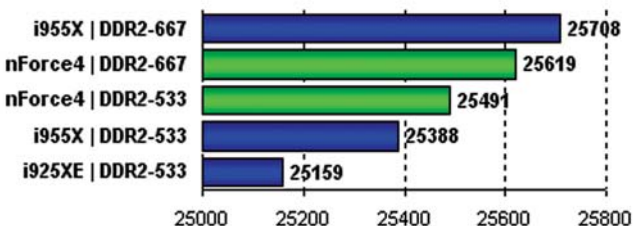

RAID0, Încărcare aplicații KB/sec.
i925XE
i955X
nForce4
11175
11015
10802
9000
9500
10000
10500
11000
11500

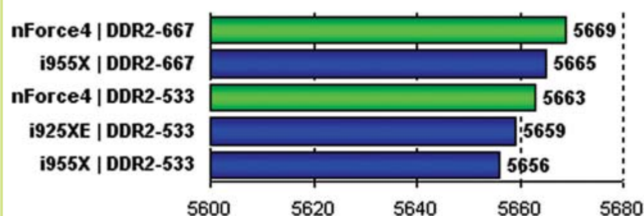

RAID0, Utilizare Generală a hard disc-ului
i955X
i925XE
nForce4
10989
10936
9711
9000
9500
10000
10500
11000
11500

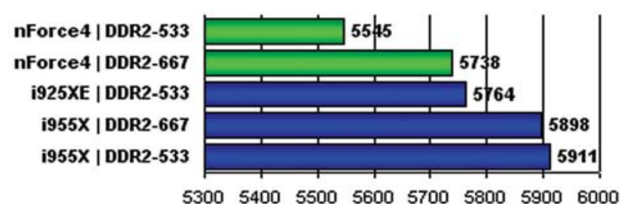

RAID0, copiere fişiere, KB/sec.
nForce4
i955X
i925XE
64815
52970
52083
40000
50000
60000
70000

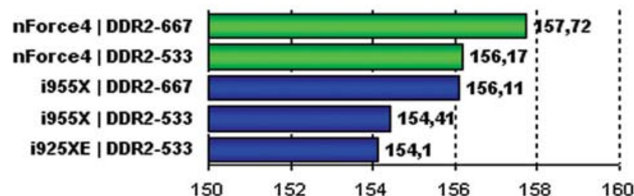

PCMark04
nForce4 | DDR2-667
nForce4 | DDR2-533
i955X | DDR2-667
i955X | DDR2-533
i925XE | DDR2-533
5864
5857
5847
5842
5780
5600
5700
5800
5900

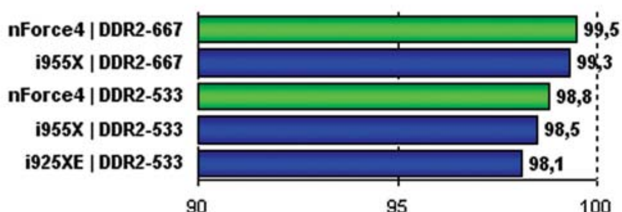

PCMark04, Memorie
i955X | DDR2-667
nForce4 | DDR2-667
i925XE | DDR2-533
nForce4 | DDR2-533
i955X | DDR2-533
5907
5873
5781
5752
5684
5600
5700
5800
5900
6000

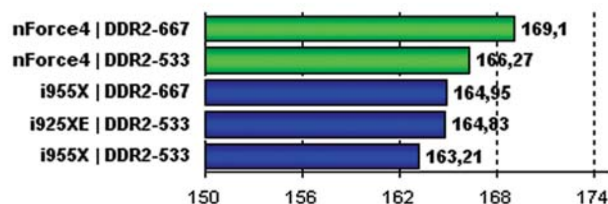

3DMark2001 SE, Implicit
i955X | DDR2-667
nForce4 | DDR2-667
nForce4 | DDR2-533
i955X | DDR2-533
i925XE | DDR2-533
25708
25619
25491
25388
25159
25000
25200
25400
25600
25800

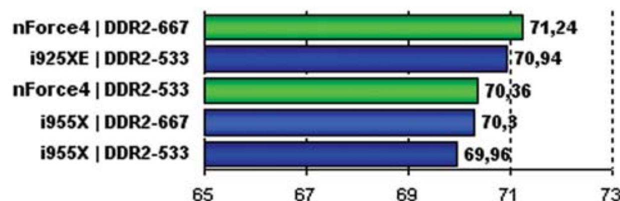

3DMark05, Implicit
nForce4 | DDR2-667
i955X | DDR2-667
nForce4 | DDR2-533
i925XE | DDR2-533
i955X | DDR2-533
5669
5665
5663
5659
5656
5600
5620
5640
5660
5680

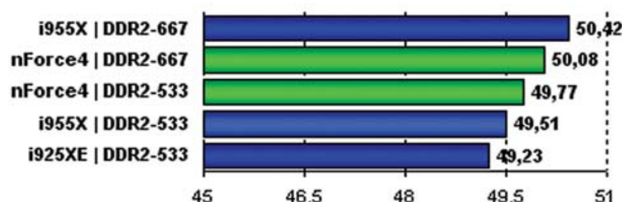

3DMark05, implicit, scor procesor
nForce4 | DDR2-533
nForce4 | DDR2-667
i925XE | DDR2-533
i955X | DDR2-667
i955X | DDR2-533
5545
5738
5764
5898
5911
5300
5400
5500
5600
5700
5800
5900
6000

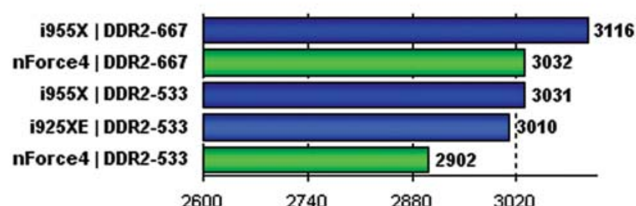

Unreal Tournament 2004, 1024x768 pixeli
nForce4 | DDR2-667
nForce4 | DDR2-533
i955X | DDR2-667
i955X | DDR2-533
i925XE | DDR2-533
157,72
156,17
156,11
154,41
154,1
150
152
154
156
158
160

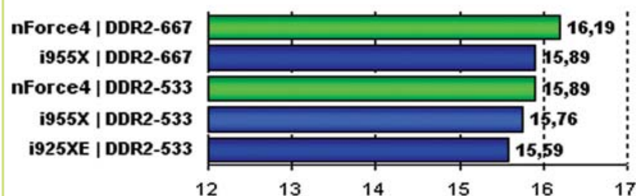

Doom 3, Medium Quality, 1024x768 pixeli
nForce4 | DDR2-667
i955X | DDR2-667
nForce4 | DDR2-533
i955X | DDR2-533
i925XE | DDR2-533
99,5
99,3
98,8
98,5
98,1
90
95
100

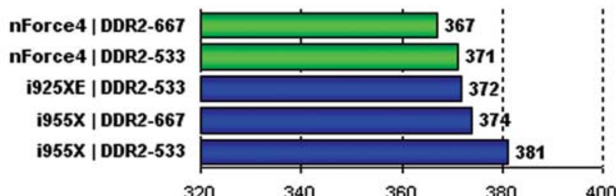

Far Cry (Regulator)
nForce4 | DDR2-667 169,1
nForce4 | DDR2-533 166,27
i955X | DDR2-667 164,95
i925XE | DDR2-533 164,83
i955X | DDR2-533 163,21
150 156 162 168 174

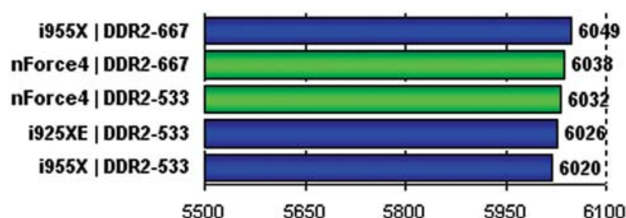

Hlaf-Life 2 (d3_c17_02), 1024x768 pixeli
nForce4 | DDR2-667 71,24
i925XE | DDR2-533 70,94
nForce4 | DDR2-533 70,36
i955X | DDR2-667 70,3
i955X | DDR2-533 69,96
65 67 69 71 73

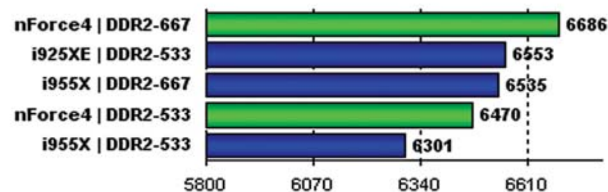

Encodare MPEG-4, Xmpeg 5.0/DiVX 5.2.1, fps
i955X | DDR2-667 50,42
nForce4 | DDR2-667 50,08
nForce4 | DDR2-533 49,77
i955X | DDR2-533 49,51
i925XE | DDR2-533 49,23
45 46,5 48 49,5 51

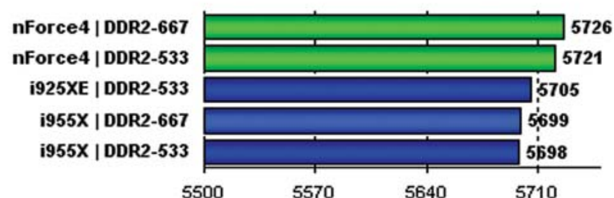

Compresie Date, 7-zip 4.16, 64M, MIPS
i955X | DDR2-667 3116
nForce4 | DDR2-667 3032
i955X | DDR2-533 3031
i925XE | DDR2-533 3010
nForce4 | DDR2-533 2902
2600 2740 2880 3020

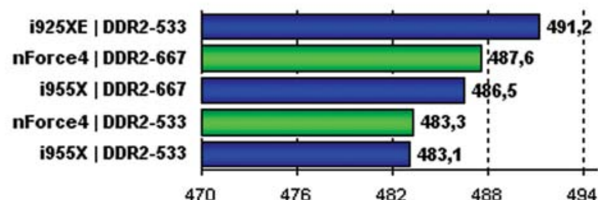

SPECViewPerf 8.0.1
nForce4 | DDR2-667 16,19
i955X | DDR2-667 15,89
nForce4 | DDR2-533 15,89
i955X | DDR2-533 15,76
i925XE | DDR2-533 15,59
12 13 14 15 16 17

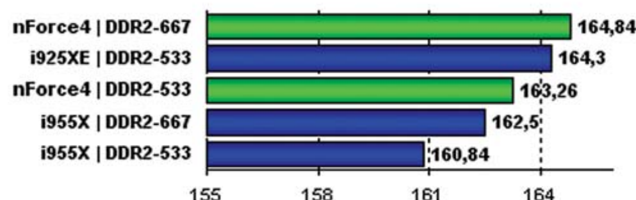

Super PI 8M, sec
nForce4 | DDR2-667 367
nForce4 | DDR2-533 371
i925XE | DDR2-533 372
i955X | DDR2-667 374
i955X | DDR2-533 381
320 340 360 380 400

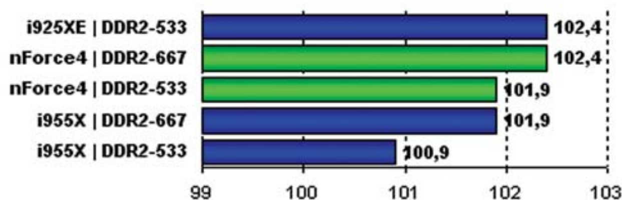

PCMark04
i955X | DDR2-667 6049
nForce4 | DDR2-667 6038
nForce4 | DDR2-533 6032
i925XE | DDR2-533 6026
i955X | DDR2-533 6020
5500 5650 5800 5950 6100


PCMark04, Memory
nForce4 | DDR2-667 6686
i925XE | DDR2-533 6553
i955X | DDR2-667 6535
nForce4 | DDR2-533 6470
i955X | DDR2-533 6301
5800 6070 6340 6610


3DMark05, Implicit
nForce4 | DDR2-667 5726
nForce4 | DDR2-533 5721
i925XE | DDR2-533 5705
i955X | DDR2-667 5699
i955X | DDR2-533 5698
5500 5570 5640 5710


Quake3 (four), 1024x768 pixeli
i925XE | DDR2-533 491,2
nForce4 | DDR2-667 487,6
i955X | DDR2-667 486,5
nForce4 | DDR2-533 483,3
i955X | DDR2-533 483,1
470 476 482 488 494


Unreal Tournament 2004, 1024x768 pixeli
nForce4 | DDR2-667 164,84
i925XE | DDR2-533 164,3
nForce4 | DDR2-533 163,26
i955X | DDR2-667 162,5
i955X | DDR2-533 160,84
155 158 161 164


Doom 3, Calitate Medie, 1024x768 pixeli
i925XE | DDR2-533 102,4
nForce4 | DDR2-667 102,4
nForce4 | DDR2-533 101,9
i955X | DDR2-667 101,9
i955X | DDR2-533 100,9
99 100 101 102 103



Sempron 3300+ intră în arenă

În iulie 2004, AMD a lansat cel mai nou procesor de clasă economică pe linia Sempron. Lansarea iniţială a fost predominată de socket-ul A, cu o singură soluţie oferită pe socket 754. De atunci, familia Sempron pe socket A a încorporat 7 arome, până recent, când liniei Sempron pe socket 754 i s-a adăugat procesorul 3000+.

AMD a scos din haina ediţiei Sempron, procesorul 3300+ bazat pe socket 754. Revenind la momentul lansării procesorului Sempron 3100+, modelele pe socket A erau ţinta procesoarelor Celeron din familia Intel, în timp ce procesorul 3100+ era într-o clasă care nu se putea compara direct cu nici unul dintre procesoarele Celeron existente pe piaţă la momentul respectiv. Între timp, AMD avea ca intenţie, pentru 3300+, "provocarea" celui mai rapid Intel Celeron-D disponibil.

Totodată, unii pot crede că procesorul Sempron 3300+ oferă pur şi simplu un spor de viteză comparativ cu 3100+, dar trebuie să gândim logic. AMD a înzestrat procesorul cu noi abilităţi pentru a ajuta la menţinerea unei laturi concurente în sectorul economic al procesoarelor. În acest articol voi contura schimbările importante oferite de proaspătul apărut Sempron 3300+, apoi voi avea în vedere procesorul Celeron D 335 apărut imediat după Sempron 3100+, pentru a observa dacă Sempron 3300+ completează eforturile celor de la AMD pe piaţă.

Specificaţii ale procesorului Sempron 3300+

Socket 754:3300+

Proces Tehnic:

tehnologie 90 nanometri SOI (silicon on insulator)

Memorie:

controler de memorie integrat pe 64-bit - 3,2GB/sec

Legătură HyperTransport :

Suportă legătură unică - până la 6,4GB/sec pe legătură I/O lăţime de bandă

Lăţimea de bandă efectivă de date:

Până la 9,6GB/sec (HyperTransport plus lăţimea de bandă a memoriei)

FSB:

1600MHz

Dimensiunea memoriei cache:

128KB (exclusiv) L2 cache; 128KB L1 cache

Voltaj & Disipaţie de căldură:

62W Max

Frecvenţă:

2,0GHz

Preţ:

127 USD

Dacă aruncăm o privire în tabelul de pe pagina alăturată (jos), observăm că Sempron 3300+ aduce câteva lucruri noi comparativ cu "bătrânul" 3100+. Bazat pe nucleul "Palermo", AMD produce 3300+ la ,09 microni - cu un sfert de memorie cache L2 faţă de ,13 microni 3100+. Cu cei 128 KB de L2 cache, procesorul Sempron 3300+ are frecvenţa mai mare cu 200 de MHz faţă de 3100+, rulând la viteza de 2,0GHz. AMD a adăugat totodată suport pentru instrucţiunile SSE3 ceea ce doar procesorul Celeron ne-a oferit până acum.

În timpul procesului de 90nm, AMD a realizat de asemenea controlerul de memorie al procesorului 3300+ mult mai flexibil şi mai stabil. Îmbunătăţiri au fost aduse la încărcarea şi maparea memoriei pentru a spori eficienţa globală. În final a fost îmbunătăţit controlerul de memorie pentru a suporta DIMM-uri de diferite capacităţi pe acelaşi canal. Alături de aceste schimbări cheie, procesorul Sempron 3300+ este asemănător cu 3100+, doar că aduce noi trăsături pentru a provoca linia Celeron.

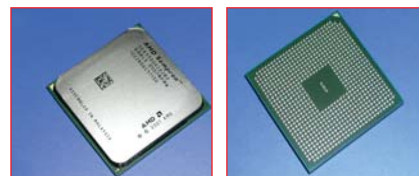
Cu un sfert de L2 faţă de ambele procesoare, adică 3100+ şi linia Celeron, vom fi curioşi să vedem cum se comportă acest procesor în teste. În primul rând, rulăm CPU-Z pentru a compara "vizual" cele 3 procesoare, iar apoi punem procesorul Sempron 3300+ la test să vedem care este diferenţa între cele 3 cipuri.

Câteodată este mai bine să captăm imagini din CPU-Z pentru a putea obţine o viziune mai clară referitoare la comparaţia dintre două procesoare. Aici nu găsim nici o surpriză, doar o cale de a scoate în evidenţă diferenţele dintre cipuri. Când comparăm două procesoare, diferenţele în L2 cache şi SSE3 sunt cele mai importante, după cum am mai discutat. Procesorul Celeron D 335 este cel mai rapid procesor disponibil din această serie şi suficient de bun pentru a fi comparat cu 3300+ de la AMD - care are ca scop detronarea celui mai rapid procesor Celeron ce poate fi găsit pe piaţă.

Acum vom începe cu câteva benchmark-uri sintetice şi foarte populare.

Cum am configurat sistemele de test:

Am încercat să ne asigurăm că sistemele sunt configurate pe cât posibil similar pentru această confruntare. Toate sistemele au fost echipate cu componente identice, singura excepţie au făcut-o plăcile de bază şi procesoarele. Plăcile video, hard discurile, memoriile, versiunea driverelor şi configurarea sistemului de operare au fost iden-



tice. Înainte de a începe testele am intrat în BIOS-ul fiecărui sistem şi am ales setările optime. RAM-ul a fost configurat să ruleze ca DDR 400MHz.

Hard discurile au fost în prealabil formatate şi am instalat Windows XP Professional (SP2). Apoi am instalat toate driverele necesare şi am scos Windows Messenger din sistem. Auto Updating şi System Restore au fost decuplate şi am setat până la 768MB "permanent page file" pe partiţia-sistem. În final, am setat Visual Effects pe "best performance", instalând toate softurile pentru test, am trecut apoi toate hard discurile prin defragg şi am rulat toate testele.

Sistem 1:	Sistem 2:	Sistem 3:
AMD Sempron 3300+ (2,0GHz)	Intel Celeron D 335 (2,8GHz)	AMD Sempron 3100+(1,8GHz)
MSI K8N Neo Platinum	ABIT AI7 865	Msi K8N Neo Platinum
NVIDIA nForce 3 250Gb	Intel 865 chipset	NVIDIA nForce 3 250Gb
2X256MB Kingston PC3500	2x256MB Kingston PC3500	2x256MB Kingston PC3500
NVIDIA GeForce 6800	NVIDIA GeForce 6800	NVIDIA GeForce 6800
Onboard 10/100 Ethernet	Onboard 10/100 Ethernet	Onboard 10/100 Ethernet
Onboard Audio	Onboard Audio	Onboard Audio
Western Digital 120GB 7200RPM	Western Digital 120GB 7200RPM	Western Digital 120GB 7200RPM
Windows XP Pro SP2	Windows XP Pro SP2	Windows XP Pro SP2
NVIDIA Unified Driver v5.1	Intel Chipset Drivers v6.3.0.1007	NVIDIA Unified Driver v5.1
NVIDIA ForceWare v71.84	NVIDIA ForceWare v71.84	NVIDIA ForceWare v71.84
DirectX 9.0c	DirectX 9.0c	DirectX 9.0c

Caracteristicile Sempron 3100+

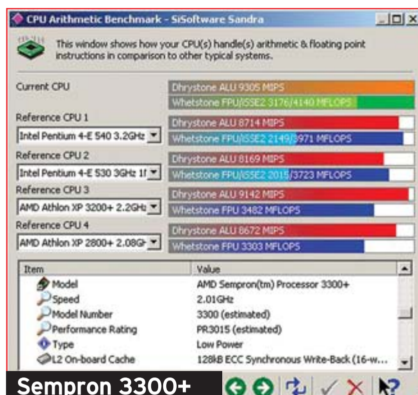
Caracteristicile Sempron 3300+

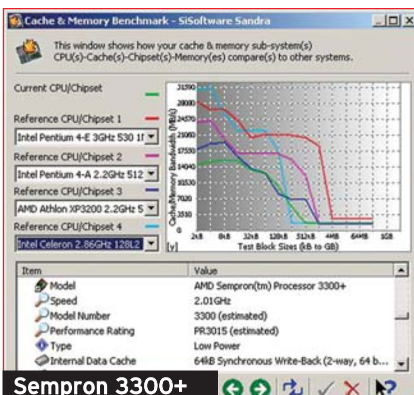
Caracteristicile Sempron 3100+

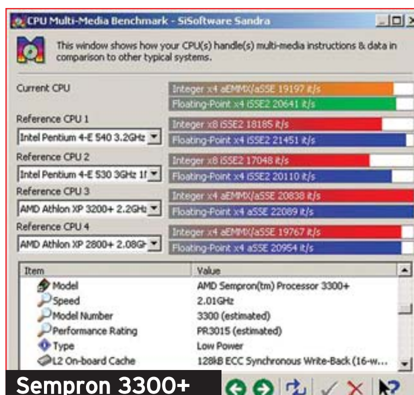
Caracteristicile Celeron D335

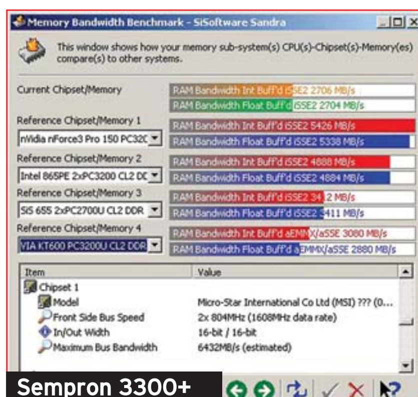
Carecteristici	AMD Sempron Soclul A	AMD Sempron Soclul 754 3100+	AMD Sempron Soclul 754 3300+	Intel Celeron D Soclul 478
Procesor-Latenţa Sistemului	Magistrală Sistem: 2,7 GB/s(FSB 333) Magistrală Sistem : 2,1 GB/s(FSB266)	Magistrală Sistem: pînă la 6,4 GB/s Controler Memorie:până la 3,2 GB/s	Magistrală Sistem: până la 6,4 GB/s Controler Memorie: până la 3,2 GB/s	Total: până la 4,3 GB/s
3D&Instrucţiuni Multimedia	3DNow! Tehnologie Profesională, SSE	3DNow! Tehnologie Profesională, SSE, SSE2	3DNow! Tehnologie Profesională, SSE, SSE2, SSE3	SSE, SSE2, SSE3
L2 Cache	L2: 512 KB (Model 10) L2: 256 KB (Model 8)	L2: 256 KB (exclusiv) Cache total efectiv: 384 KB	L2: 128KB	L2: 256 KB (inclusiv) Cache total efectiv: 256KB
L1 Cache (Instrucţiuni+Date)	128 KB(64 KB+64 KB)	128 KB(64 KB+64 KB)	128 KB(64 KB+64 KB)	28 KB
Proces de fabricare	130 nm	130nm	90nm	90nm
Pierdere termică	62 W	62 W	62 W	73 W

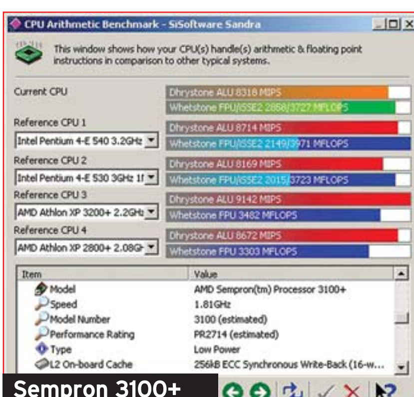
Rezultate teste Sisoft Sandra 2004

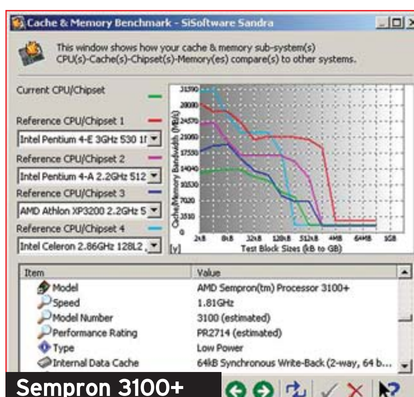


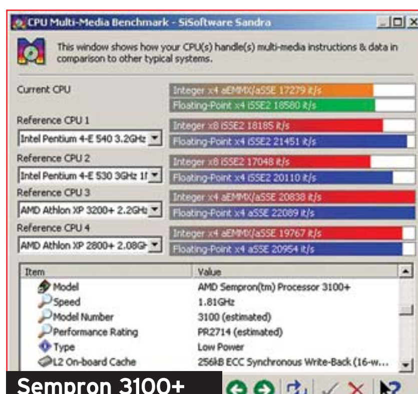


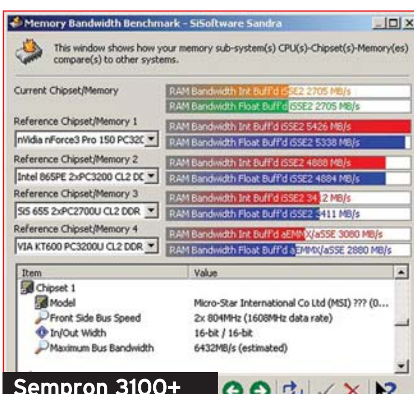


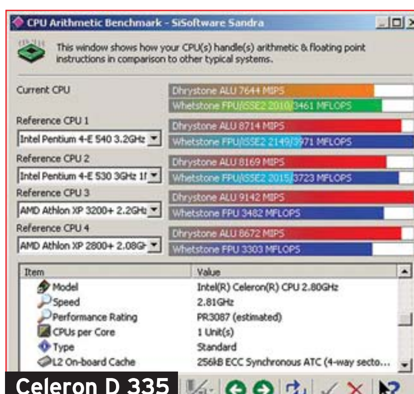


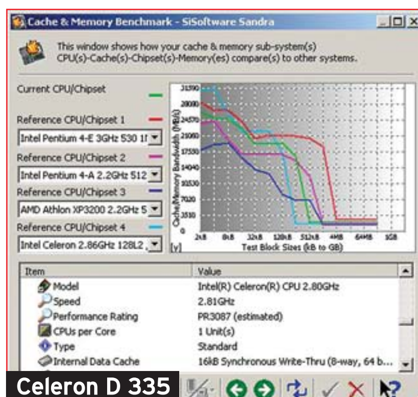




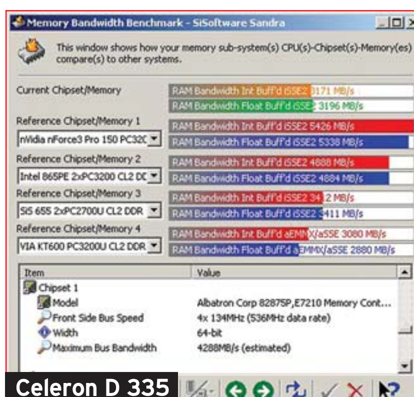












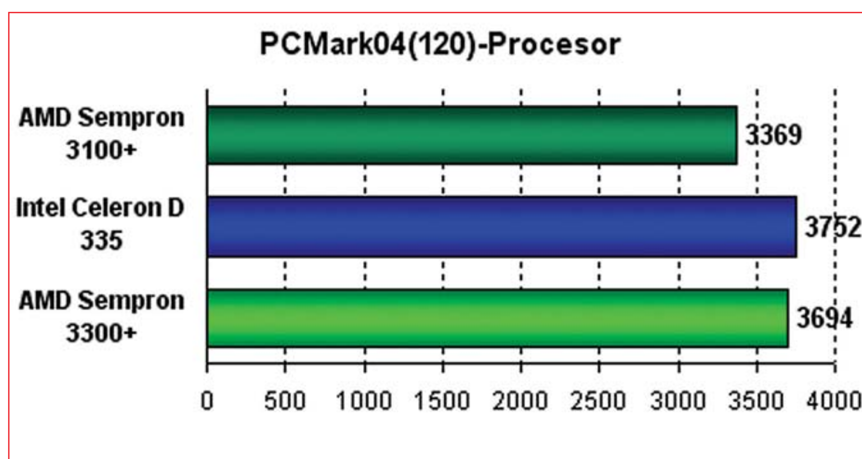
Când ne uităm la ambele module de performanţă, CPU şi Multimedia, ambele procesoare Sempron, 3300+ şi 3100+, sunt deasupra procesorului Celeron D 335. În schimb, performanţa la memorie este în favoarea procesorului Celeron, test în care procesoarele Sempron au dat scoruri identice. Totodată, în testele sintetice, chiar de la începutul testului este clar că performanţa maximă o deţine procesorul Sempron 3300+ întrecând considerabil procesorul Celeron, chiar dacă acesta din urmă are avantajul considerabil al sporului de 800MHz în plus faţă de Sempron. După cum vedem rezultatele, ambele procesoare

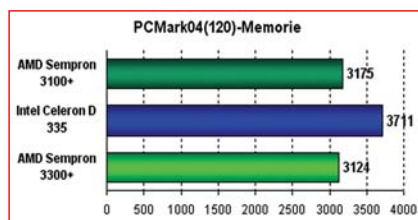
Sempron 3100+ cu 256KB L2 cache şi 3300+ cu 128KB L2 cache surclasează semnificativ procesorul Celeron. În următoarele pagini, nen vom uita mai "adânc" în aceste teste astfel vom trece aceste procesoare printr-o serie mai largă şi riguroasă de teste.

Futuremark PCMark04

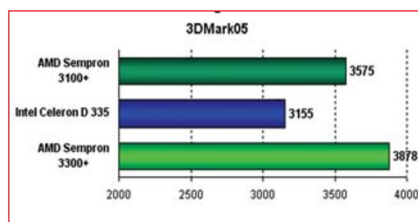
Performanţa sintetică a procesorului şi test de memorie

Continuăm testele sintetice cu





PCMark04, un benchmark decent care le cuprinde pe toate analizând pe rând componentele majoritare ale sistemului; procesor, memorie, placă grafică şi hard disc. În acest caz vom focaliza atenţia asupra per-



formanţei memoriei şi a procesorului.

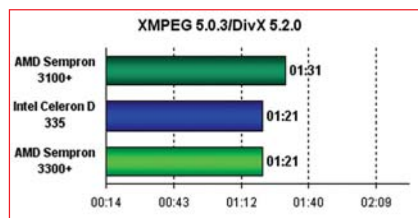
PCMark ne prezintă Celeronul ca fiind performerul de vârf la acest capitol. Faţă de testul de procesor din Sandra, PCMark plasează Sempronul 3300+ foarte aproape de Celeron D 535. Interesant este faptul că Sempron 3100+ se menţine pe locul 2 la testul de memorie, test dominat tot de Celeron.

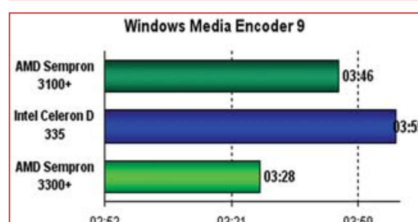
După cum vedem, PCMark04 este în favoarea procesorului Celeron, pe când în 3DMark situaţia se schimbă şi procesorul Celeron este defazat cu 723 de puncte faţă de 3300+ şi 420 de puncte faţă de 3100+.

O altă cale de a măsura performanţa acestor procesoare este prin a rula o serie de teste de codare video. Codarea video este o metodă foarte bună de a stabili performanţa globală a procesorului deoarece solicită extrem de intens lăţimea de bandă a memoriei şi a procesorului. Deci în cele două teste s-au efectuat procese de codare care au fost cronometrate. În cadrul primului test, am codat 110MB MPEG în AVI utilizând XMPEG. Pentru al doilea test am folosit Windows Media Encoder 9 pentru a transforma 416MB AVI în fişier WMV.

XMPEG 5.03 & Windows Encoder 9 - codare video digitală

Codarea cu ajutorul programului XMPEG, plasează procesoarele Sempron 3300+ şi Celeron D 335 pe acelaşi loc având



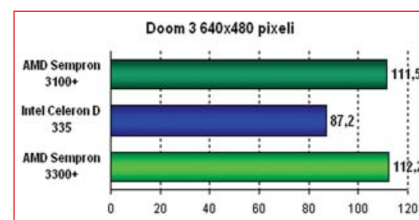


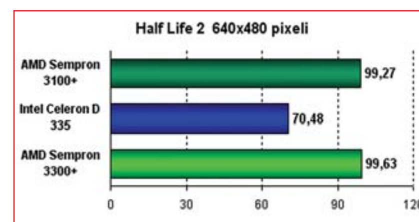
rezultate identice, în timp ce Sempron 3100+ lucra din greu încă 10 secunde.

Cu Windows Media Encoder, procesorul Sempron 3300+ a bătut procesorul Celeron cu 31 de secunde. Procesorul Sempron care rulează la o frecvenţă inferioară cu 1000 de MHz faţă de procesorul Celeron îl depăşeşte pe acesta din urmă cu 14 secunde. Observăm că la codarea cu Windows Media Encoder, cache-ul L1 se pare că este mult mai important decât frecvenţa, după cum ne demonstrează performanţa procesoarelor Sempron.

Testele de bază Doom3 şi Half-Life 2 - rezoluţie minimă

O alta soluţie de a descoperi adevărata





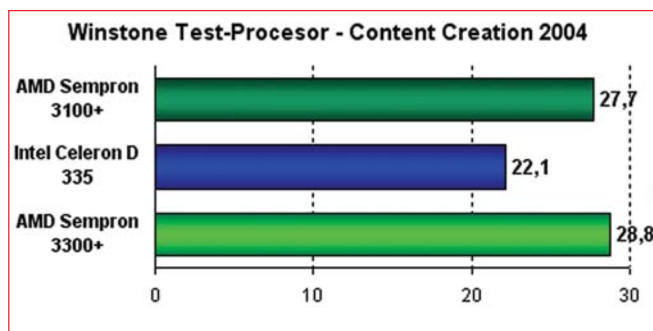
performanţă a procesoarelor constă într-o serie de benchmark-uri în jocuri la rezoluţie minimă. Dacă reducem rezoluţia de randare şi detaliile efectelor la placa grafică, restul sistemului preia activitatea, placa grafică în acest caz ieşind din ecuaţie. Vreau să sugerez faptul că scorul global se reflectă mai mult asupra memoriei şi a procesorului, ceea ce şi urmărim de fapt.

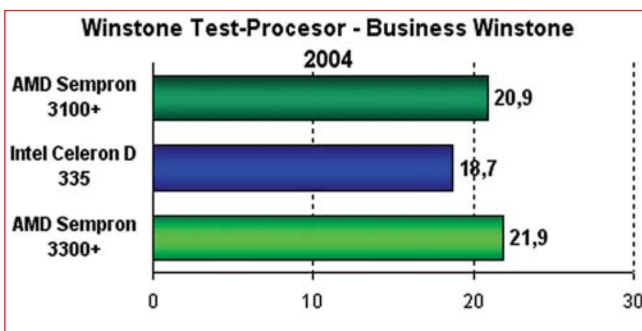
Cele două timedemo-uri au fost câştigate de procesoarele Sempron, în timp ce rapidul procesor Celeron D a rămas în urmă cu 25 FPS în Doom 3 şi 29 FPS în Half-Life 2.

Business & Content Creation Winstone - performanţa în aplicaţiile lumii reale

Gama de teste Winstone este excelentă pentru a testa procesorul, memoria şi performanţa globală în aplicaţii profesionale.

Content Creation Winstone se concentrează în general pe sarcini medii inten-





sive, pe cînd Business Winstone evaluează performanţa generală în aplicaţii a staţiilor de lucru. Fiecare pachet software are dedesubt un complement folosit pentru a ilustra scorul global în final.

Continuăm să vedem aceeaşi imagine pe care am văzut-o în testele precedente, în care procesoarele Sempron 3300+ respectiv 3100+ erau în fruntea sprintenului procesor Celeron în ambele teste, iar în Content Creation 2004 Celeronul este depăşit cu nu mai puţin de 5.5 puncte. Business Winstone 2004 a fost o cursă mai apropiată procesorul Celeron pastrând o distanţă de 3.2 puncte faţă de Sempron 3300+ şi 2.2 puncte faţă de 3100+.

Supratactarea procesorului Sempron 3300+ - nici un risc, nici un câştig

Mulţi dintre cititori nu ne-ar ierta niciodată dacă am sări peste partea cu supratactarea procesorului Sempron 3300+. De reţinut este faptul că rezultatele depind de procesorul, memoria şi placa de bază folosite, testele individuale putând varia. Am rulat o serie de benchmark-uri în 3DMark 05 până am obţinut scoruri maxime.

Cu ajutorul configuraţiei folosite, am reuşit să ridicăm procesorul Sempron 3300+ la 2.3GHz, un plus de 300MHz şi un spor de performanţă obţinut de 15%. Am reuşit acest lucru ridicând frecvenţa plăcii de bază la 230MHz, valoarea maxima la care rula stabil placa. Acest plus de 15% ne oferă în 3DMark05 o creştere cu 14,16%, scorul ajungând în acest caz la 4427 de puncte faţă de 3878.

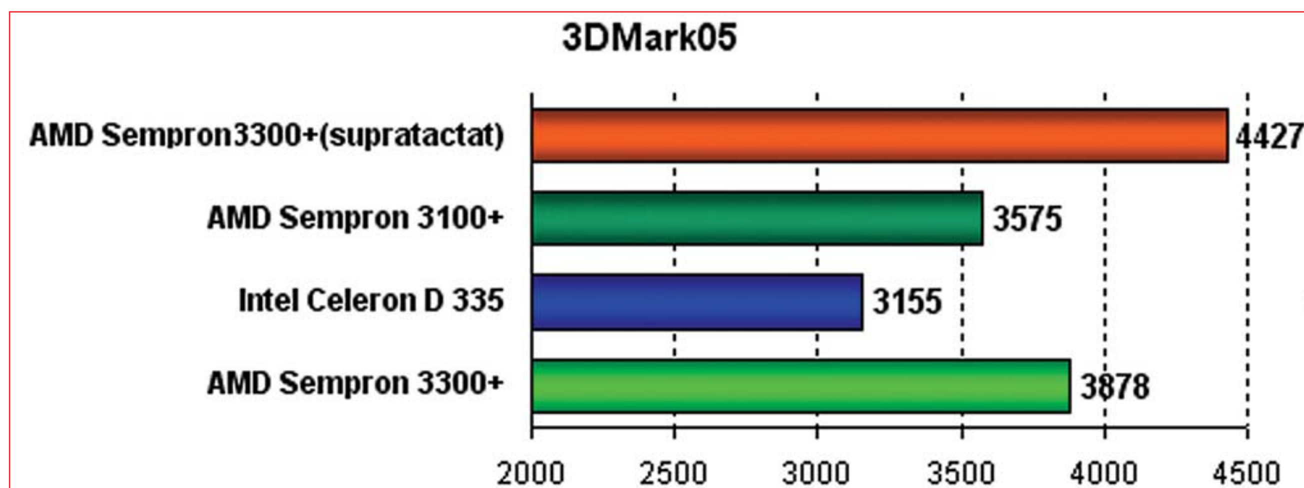
Prin lansarea noului procesor Sempron 3300+, AMD ţinteşte câştigarea luptei în clasa economică a procesoarelor pe piaţă. AMD anunţă un potenţial mai bun de performanţă globală comparată cu rapidele procesoare Celeron existente momentan. În esenţă anunţul celor de la AMD se adevereşte, fapt ce rezultă şi din testele noastre în care procesorul Celeron D 335 a fost depăşit de ambele procesoare Sempron, chiar şi de 3100+. Singurul test în care procesorul Celeron s-a dovedit a fi învingător a fost în testele sintetice. Dacă ne axăm pe majoritatea testelor, victoria este în dreptul liniei Sempron. Cu aplicaţii de birou şi aplicaţii multimedia în teste procesoarele Sempron au obţinut cele mai puternice rezultate, ca de altfel şi în jocuri şi în testele de codare Windows Media Encoder 9. Doar cu XMPEG test de codare Celeronul a reuşit să iasă la suprafaţă.

Global procesoarele Sempron bazate pe core "Palermo" s-au dovedit a fi soluţia cea mai bună şi economicoasă. Totuşi, procesorul Celeron este o soluţie validă care luptă pentru titlu având ca adversar puternicul Sempron 3100+, în special în aplicaţii multimedia intensive.

AMD prezintă avantajul memoriei L1 cache comparativ cu L2 cache din arhitectura lor şi subliniază în majoritatea testelor avantajul pe care îl au procesoarele Sempron faţă de Celeron care se luptă din greu cu cei 28KB L1 cache. Atenţia nu se rezumă doar la Sempron 3300+, ci totodată la existentul Sempron 3100+.

Pentru cei care doresc performanţă la un preţ bun, linia Sempron este opţiunea cea mai echilibrată, ceea ce nu oferă linia Celeron. Sempron apare cu preţ de intrare de 130 USD, fiind mai scump decât procesorul Celeron D 335 care se vinde la 100 USD. În orice caz preţurile liniei Sempron se vor schimba pe parcurs, deocamdată ne aşteptăm ca preţurile existente să se echilibreze în timp, caz special pentru fiecare procesor Sempron pe socket 754, atâta timp cât lucrul pe 64 de biţi nu este în plan. ■

Gabriel Grecu
gabriel@myc.ro



GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI ÎN LINUX

PARTEA A IV-A

În numerele trecute ale revistei MyC am discutat despre ce înseamnă open-source, ce reprezintă Linux, am trecut în revistă cele mai importante distribuţii, pentru ca în al treilea episod al seriei acestui ghid să instalăm Fedora Core 3 pe un PC. Acum că ai un desktop în faţă, să îl şi explorăm.

Există o prejudecată care se leagă de Linux atunci când vine vorba de începători, şi anume faptul că poţi (nu trebuie) să lucrezi şi în linie de comandă. Există mulţi utilizatori care cred că Linux înseamnă un ecran acoperit de caractere. După cum am putut vedea în numerele anterioare ale revistei, Linux dispune nu de una, ci de mai multe medii desktop şi managere de ferestre. Este sistemul de operare cu cele mai multe opţiuni atunci când vine vorba de interfaţă grafică.

Dacă spunem "interfaţă grafică", în Linux aceasta se împarte în două: medii desktop şi manageri de ferestre. Mediile desktop sunt în număr de 3: KDE, Gnome şi XFCE. Ar mai fi un al patrulea care nu este atât de utilizat, numit CDE, şi care este mediul desktop oficial din Solaris, portat şi pe Linux. XFCE a trecut relativ recent la statutul de mediu desktop după ce a început să înglobeze tot mai multe aplicaţii şi opţiuni de configurare. KDE şi Gnome sunt cele mai utilizate, primul deţinând locul întâi. Aici voi fi poate contrazis de fanii Gnome. E poate o chestie de gust şi perspectivă…

Pe lângă mediile desktop mai avem managerii de ferestre. Ca să enumăr doar câţiva, voi spune că Fluxbox, WindowMaker, IceWM şi Enlightenment sunt cele mai importante. Dacă în KDE şi Gnome lipsa vitezei excesive este compensată de multitudinea de programe şi opţiuni de configurare, în Fluxbox de exemplu avem un manager de ferestre minimal, suplu şi rapid. Setările şi programele sunt accesate prin intermediul unui meniu contextual care apare la iniţierea unui clic-dreapta. Există şi un script care permite aşezarea de iconuri pe desktop, dar în principal Fluxbox (care este un derivat din Blackbox) este folosit fără iconuri. Un manager de ferestre derivat la rândul lui din Fluxbox este Hackedbox.

IceWM aduce mai mult a Windows - dacă e să ne luăm după aspectul meniului start şi al taskbar-ului. Oferă o aranjare a programelor în acest meniu în funcţie de categorii şi permite iconuri pe desktop. WindowMaker este unul dintre cei mai vechi manageri de ferestre. Programele şi ferestrele de configurare sunt accesate prin intermediul unor butoane pătrate aşezate direct pe desktop. Enlightenment este mai avansat decât celelalte trei manageri de ferestre şi oferă efecte spectaculoase la accesarea meniurilor contextuale şi, în general, la manevrarea ferestrelor. Dacă vrei ceva care să ruleze mai rapid decât KDE sau Gnome şi care să ofere totuşi un look futuristic, atunci Enlightenment este ceea ce cauţi.

Dar să trecem acum la "băieţii mari": KDE, Gnome şi XFCE. Vedeţi - de aceea îmi place Linux: îţi permite să alegi. Şi ai de unde!

Fiecare mediu desktop sau manager de ferestre are utilitarele lui de configurare. Fiecare acţionează şi reacţionează diferit. Rezultatul este acelaşi (dacă ai toate dependinţele instalate) doar modul de accesare este diferit. Indiferent că lansez K3B (un utilitar de inscripţionare CD/DVD) din KDE, Gnome, Fluxbox sau Enlightenment, rezultatul va fi pornirea aplicaţiei.

KDE este poate cel mai bine întreţinut mediu desktop open-source. Este folosit şi pe platforme BSD şi este în curs de a fi portat şi pe Windows. Se bazează pe mediul de dezvoltare QT produs de firma TrollTech şi permite o mulţime de optimizări şi configurări ale interfeţei grafice. Ultima versiune KDE este KDE 3.4 (o prezentare a acestuia ai putut-o citi în numărul trecut al revistei).

KDE permite stiluri (theme-uri) şi diferite decoraţiuni ale barei de titlu din ferestre. Poţi să îl faci să arate ca OS X, Windows, Solaris sau.... KDE. Are un Panel (similar cu Taskbar-ul din Windows) care suportă applet-uri în System Tray şi un meniu Start (numit aici KDE Menu).

Aproape toate setările din KDE pot fi accesate din Control Center - echivalentul Control Panel-ului din Windows. Acesta poate fi accesat din meniul KDE sau tastând "kcontrol" în consolă. Control Center-ul este structurat pe mai multe cate-



Un desktop KDE



KDE 3.4

gorii - înfăţişarea mediului desktop, periferice, sistem şi altele. Prima este "Appearance & Themes" şi se ramifică la rândul ei în alte subcategorii.

Background

La "Background" putem - desigur - să schimbăm culoarea de fond a desktop-ului şi wallpaper-ul. Cum în Linux avem mai multe desktop-uri pe care putem lucra concomitent, poţi seta un alt wallpaper pentru fiecare în parte. Imaginile folosite ca wallpaper sunt stocate implicit de Fedora în directorul /usr/share/wallpapers/ aşa că dacă vrei să aşezi o imagine personificată pe fundal aici va trebui să o copiezi. Oricum, multe aplicaţii din KDE care lucrează cu programe permit schimbarea desktop-ului, iar unele chiar copiază imaginea respectivă în directorul de mai sus. O funcţie excelentă, care a fost introdusă în KDE începând cu versiunea 3.4, este posibilitatea de a copia imagini de pe Internet. Dacă apăsăm butonul "Get New Wallpapers" ne conectăm automat la situl www.kde-look.org unde sunt postate zilnic minim 3-4 wallpaper-uri noi. Din fereastra care apare putem selecta un thumbnail, în funcţie de popularitatea imaginii, numărul de descărcări sau ordinea apariţiei. Nu se poate să nu găseşti aici ceva pe placul tău. Să sperăm că în viitoarele versiuni KDE vor fi adăugate mai multe repository-uri de imagini.

De la "Advanced Options" putem seta culoarea de fundal a iconurilor de pe desktop şi spaţiul de încadrare al textului de sub acestea.

Colors

De aici putem selecta câteva seturi de culori predefinite sau putem personaliza un stil după preferinţele noastre.

Fonts

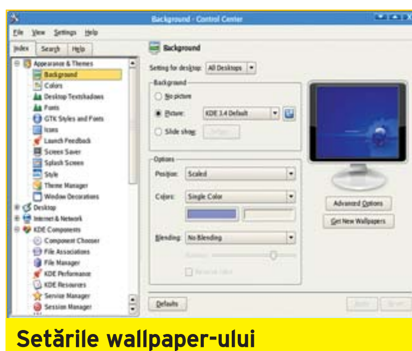
Desigur - setarea fonturilor. Nu uita să bifezi opţiunea pentru anti-aliasing dacă aceasta nu este deja selectată.

Icons

Multe elemente legate de felul în care arată KDE pot fi copiate de pe kde-look.org. La "Icons" putem selecta un set de iconuri care să reprezinte directoarele şi fişierele din sistem sau putem instala un set nou. De exemplu, de pe situl menţionat mai sus vă recomand să copiaţi setul "Nuvola". Îl poţi instala fie selectând arhiva din fereastra care apare când apeşi butonul "Install New Theme", fie trăgând cu mausul această arhivă în fereastra "Icons". La aplicarea unei alte teme de iconuri setările vor fi văzute imediat de KDE, nemaifiind necesară o restartare a mediului desktop. Din tab-ul "Advanced" putem seta mărimea acestor iconuri. Linux face uz de iconuri PNG care sunt instalate în diferite mărimi, deci orice mărime ai alege din listă, iconurile vor arăta bine şi nicidecum pixelate.

Launch Feedback

De aici poţi seta modul în care te va avertiza cursorul la lansarea unui program.



Setările wallpaper-ului

Screen Saver

Cred că titlul e destul de explicit. Dacă ai instalat toate pachetele Fedora Core 3, te vei putea bucura de peste 100 de screensavere, dintre care multe folosesc OpenGL.

Splash Screen

Poate ai observat la pornirea KDE-ului acea imagine în care, pe măsură ce se încarcă desktop-ul, sunt afişate diferite iconuri. Acela este un "splash screen". Poţi schimba modul în care se prezintă splash screen-ul din acest meniu. La fel ca şi în cazul iconurilor, poţi copia şi instala seturi splash screen de pe kde-look.org. De menţionat că aceste splash screen-uri sunt de două feluri: imagine parţială şi imagine full-screen. Ultimele ocupă tot ecranul în timp ce prima categorie oferă doar un dreptunghi în centrul acestuia.

Style

Nu ştiu ce m-aş face fără style-uri în KDE. Oferă o imagine aparte întregului sistem de operare. Un style se ocupă de felul în care sunt afişate butoanele, meniurile şi alte elemente din interfaţă. Este practic un skin aplicat KDE-ului. Style-uri gata de instalat găseşti prin canalele apt-get, yum sau pe anumite situri de pe Internet.

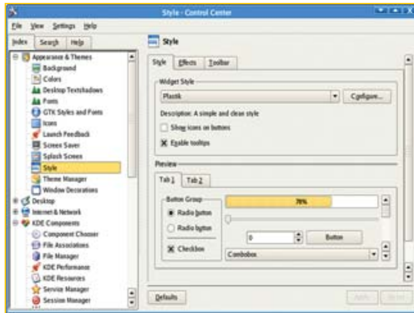
Window Decorations

Decoraţiunile se ocupă de felul în care arată bara de titlu a ferestrei. La fel - şi acestea pot fi copiate de pe Internet.

Theme Manager

Aici poţi salva rezultatele modificărilor din meniurile de mai sus, sub forma unui set complet ce oferă şi previzualizare.

Următoarea intrare din Control Center este "Desktop". Aici poţi seta tot ce ţine de modul în care operează desktop-ul şi elementele acestuia. De la "Behaviour" poţi configura ce va face fiecare buton al mausului la apăsare şi câteva opţiuni referitoare la iconuri, inclusiv cea care permite afişarea elementelor de stocare pe desktop. Când inserezi un CD în unitate, dacă kernelul suportă automount, acesta va fi montat pe loc. De accesat îl accesezi din /mnt/cdrom (sau în cazul Fedora din /media/cdrom) dar dacă vrei să ai acces la el prin intermediul unui icon, va trebui bifat aici "Show device icons". Dacă CD-ROM-ul nu va fi montat direct, va trebui să îl montăm manual folosind comanda mount /dev/cdrom /media/cdrom unde /media/cdrom este calea unde acesta va fi montat. Pentru ca CD-ROM-ul să nu mai fie montat, va trebui să folosim comanda umount /dev/cdrom. Ca să scoatem CD-ul afară din unitate vom folosi comanda eject. Ca să evităm să lucrăm în linie de comandă va trebui să alegem o distribuţie care să monteze automat pe desktop sub formă de icon unitatea CD-ROM.


Setările style-ului

La fel, de aici putem selecta şi alte medii de stocare sau unităţi din reţea care să mai fie montate pe desktop: stick-uri USB, discuri Zip, partajări din reţele Samba sau NFS (Network File System).

Multiple Desktops

De aici putem seta numărul de desktop-uri cu care vom lucra. Personal, nu folosesc mai mult de patru niciodată, dar tu poţi seta până la 20 de desktop-uri virtuale pe care le vei accesa prin apăsarea tastelor Ctrl+F1, Ctrl+F2 ş.a.m.d.

Panels

Aici avem acces la setările Panel-ului. Îl putem aşeza în orice parte a ecranului, îl putem redimensiona sau îi putem da transparenţă. Din tab-ul "Menus" se poate specifica felul în care elementele din meniul KDE vor apare. Tot de aici putem edita aceste elemente şi putem specifica dacă dorim sau nu să păstrăm bara din stânga meniului KDE.

Taskbar

Din acest submeniu putem seta dacă vrem ca ferestrele minimizate să fie sau nu afişate în taskbar-ul din Panel, dacă ferestrele aparţinând aceleiaşi aplicaţii să fie grupate împreună sau nu, precum şi alte opţiuni folositoare.

Window Behavior şi Windows-Specific Settings

Din aceste două ferestre vom jongla cu modul de operare a ferestrelor. Le putem adăuga translucenţă (atenţie - un grad prea mare de translucenţă îţi va consuma resurse mai multe) sau seta ca anumite operaţiuni cu mausul să îndeplinească diferite funcţii.

Din meniul "Internet and Network" avem acces la tot ce ţine de reţea. De la "Network Settings" putem configura placa de reţea. În Linux, placa de reţea poartă numele de eth0. În caz că avem mai multe plăci de reţea, acestea vor fi numerotate corespunzător după modelul eth0, eth1, eth2, eth3... La instalarea fiecărei distribuţii ţi se va cere la un moment dat să setezi reţeaua şi bănuiesc că în acest moment Internetul îţi funcţionează bine. Dacă doreşti dintr-un oarecare motiv să schimbi setările IP-urilor o poţi face din acest meniu sau din linie de comandă cu utilitarul "net-config". Din submeniurile Samba şi File Sharing putem configura reţeaua locală şi partajările din reţea. Dacă doreşti o abordare mai tehnică, poţi modifica aceleaşi setări din fişierul /etc/samba/smb.conf. Ca directoarele tale partajate să fie văzute şi într-o reţea Windows va trebui să bifezi şi partajarea NFS.

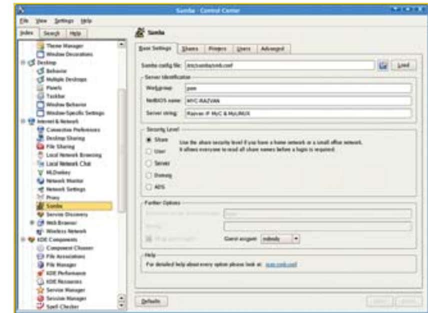
"Local Network Browsing" face practic acelaşi lucru dar foloseşte aplicaţia "lisa" pentru a naviga printre partajările reţelei. Pentru ca această componentă a Control Center-ului să funcţioneze, daemonul lisa va trebui pornit. Un daemon este un proces care rulează în background. Ca să pornim lisa va trebui să scriem în consolă "lisa &". Semnul "&" de la sfârşit face ca daemonul să fie rulat în background. Ca lisa sau oricare altă aplicaţie să pornească automat la bootarea în Linux o putem adăuga la sfârşitul fişierului /etc/rc.d/rc.local. Acesta este un script care va fi iniţializat la fiecare startup al sistemului. De menţionat aici că aproape toate fişierele de configuare din Linux sunt ţinute în directorul /etc. După cum spuneam, în rc.local putem adăuga la sfârşitul fişierului linia "lisa &" pentru ca lisa să pornească automat. Vei avea nevoie de drepturi de root pentru a putea să editezi fişierele din /etc. Dacă nu te-ai logat ca şi root în KDE (unele distribuţii - printre care şi Fedora - permit acest lucru; Ubuntu nu permite din start logarea ca şi root în mediile desktop) poţi deschide aplicaţia Konsole din meniul "System" al meniului KDE şi să tastezi

```
su -
```

Vei fi întrebat de parola de root, iar după introducerea acesteia vei putea să acţionezi cu drepturi depline asupra fişierelor. O altă cale - cea recomandată - este să foloseşti "sudo".

```
sudo vi /etc/samba/smb.conf
```

îţi va cere parola de root şi va deschide fişierul smb.conf în editorul de texte Vi. Ca să poţi folosi sudo va trebui să ai adăugat


Setările reţelei locale

utilizatorul în cauză în fişierul /etc/sudoers pe care trebuie să îl editezi corespunzător de sub root cu comanda visudo (NU cu un editor normal de texte). Fiecare utilizator din Linux trebuie să facă parte măcar dintr-un grup. Dacă foloseşti o dristribuţie Linux şi te trezeşti că nu poţi accesa comanda mount, probabil că utilizatorul tău nu face parte din grupurile users şi disk. De exemplu, dacă vrei să acorzi drepturi de root unui utilizator (nerecomandabil!), tot ce trebuie să faci este să îi adaugi userul în grupul admin şi să te asiguri că linia de mai jos este prezentă în /etc/sudoers :

```
%admin ALL=(ALL) ALL
```

Revenind la "oile noastre", tot din "Internet & Network" putem seta reţeaua wireless şi opţiunile browser-ului. Browserul mediului desktop KDE este Konqueror. Este atât un manager de fişiere cât şi un browser web. Are o mulţime de opţiuni, iar partea de web o poţi seta de aici.

"Desktop Sharing" îţi permite să iniţializezi sesiuni VNC sau RDP. Poţi seta de aici un interval de timp în care cineva se poate conecta la desktop-ul tău şi poate avea acces la el în anumite feluri, prin managementul invitaţiilor. Poţi lansa de aici o invitaţie (care poate fi trimisă şi prin e-mail unei persoane) şi îţi va fi creată o parolă de acces. Parola trebuie să fie cunoscută de cealaltă persoană deoarece va fi promptat să o introducă când se va conecta cu aplicaţia vncviewer (de exemplu). ■

Continuarea în numărul următor

Răzvan T. Coloja
razvan@myc.ro



Promovarea sitului

Când te hotărăşti să creezi un sit, cu siguranţă urmăreşti anumite obiective. Acestea pot fi mai modeste sau mai mărețe, însă aş putea să le împart în două mari categorii. În primul rând sunt siturile "de vacanţă" care nu au un obiectiv bine stabilit, nu se încearcă obţinerea de profituri de pe urma lor şi, din această cauză, neexistând o motivaţie suplimentară, sunt actualizate de două-trei ori pe an, când creatorul îşi aduce aminte de existenţa acestora. Poate am exagerat puţin, însă chiar am întâlnit astfel de cazuri.

În al doilea rând, există utilizatori care doresc să creeze situri de pe urma cărora să obţină diferite beneficii - materiale sau spirituale - şi sunt interesaţi ca situl lor să fie cât mai accesat şi mai cunoscut pe plan naţional sau mondial (situri internaţionale).

Articolul de faţă se adresează celei de-a doua categorii, atât utilizatorilor care nu au idee despre modalităţile de promovare dar şi celor mai avansaţi, care pot să-şi aprofundeze şi să-şi îmbogăţească cunoştinţele în acest domeniu.

Cu toate că m-am concentrat mai mult asupra modalităţilor de sprijinire a afacerilor mici, am enunţat şi câteva idei care să vină în ajutorul siturilor unor companii mai mari (respectiv, celor care lucrează la promovarea siturilor acestor companii). Bineînţeles că spaţiul limitat (ca de obicei :) nu-mi permite să intru în prea multe detalii, însă într-un viitor apropiat voi încerca să împart subiectul pe categorii şi să aruncăm împreună o privire mai atentă asupra modurilor în care poţi să ai succes cu ajutorul unui sit Web.



Înainte să trec la subiectul propriu-zis, doresc să-ţi mai atrag atenţia asupra unui aspect: vei găsi şi aici şi în multe alte locuri diverse sfaturi şi idei bune. Tot ceea ce trebuie să faci este să ţii cont de ele; cu cât te vei ocupa mai mult şi le vei pune în practică, cu atât şansele de reuşită sunt mai mari.

De unde începem?

Aceasta este întrebarea de rutină, al cărei răspuns însă nu este chiar atât de simplu. Există două teorii care separat nu au prea mare valoare, însă se completează reciproc. Unii preferă să pună în practică de la început (conceperea sitului) fără să aibă un plan bine pus la punct, considerând că ideile vor veni pe parcurs, şi situl se va modela în funcţie de circumstanţe. Alţii concep un plan viabil, însă se cramponează şi rămân cu el la stadiul de proiect. Sunt greşite ambele abordări. Fără un plan, şansele de reuşită sunt considerabil mai mici, iar cei care se cramponează şi nu pun

în practică trebuie să fie conştienţi că lucrurile evoluează oricum şi, în cel mai bun caz, pot câştiga de pe urma comercializării proiectului.

Cu toate că există mai multe posibilităţi de categorisire a modalităţilor de promovare, eu prefer să le împart în două: promovare online şi promovare offline. Fiecare dintre acestea îşi are aportul său. Prima dintre ele, asupra căreia voi insista mai mult, este de bază, se adresează mai mult începătorilor în ale marketingului, presupune investiţii mai mici şi are un impact semnificativ. Cea de-a doua necesită resurse materiale mai consistente şi este bine să fie realizată de persoane iniţiate, care dispun de cunoştinţele necesare.

Aspecte teoretice

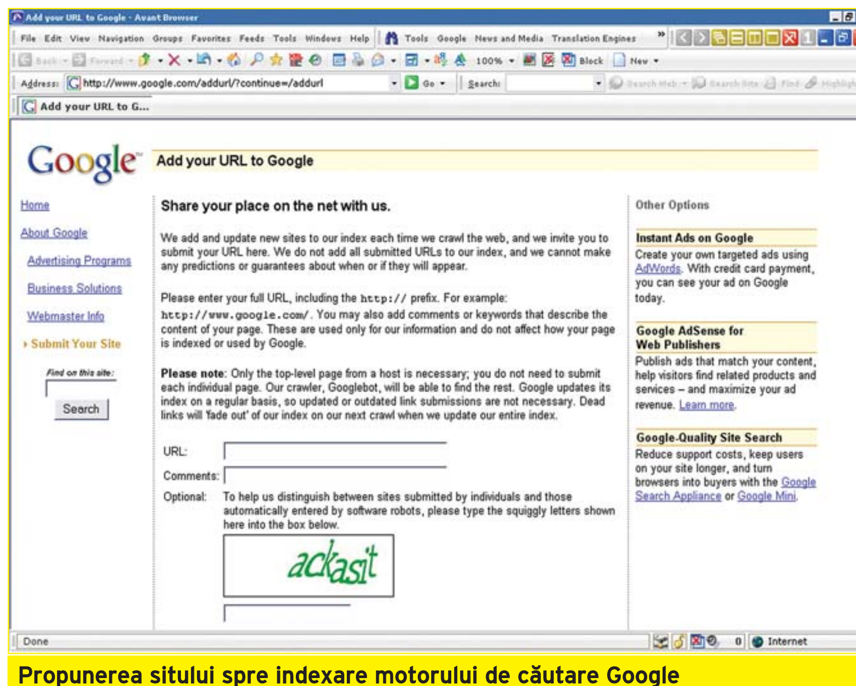
Dacă ai ajuns până aici, chiar dacă te-a plictisit introducerea de rigoare, înseamnă fie că ai un sit şi doreşti să-l faci mai cunoscut, fie ai în plan crearea unuia. Partea mai teoretică nu s-a terminat încă, dar ce ne-am face fără aceasta?

Ne place sau nu să recunoaştem, americanii sunt o naţiune de succes atunci când vine vorba de afaceri. De ce? Fiindcă le place planificarea şi organizarea. Ţin minte că în facultate am avut o profesoară din SUA care ne îndemna tot timpul să ne planificăm şi să ne organizăm activităţile (probabil că dacă aş mai fi avut încă vreo doi-trei profesori de acest gen, acum aş fi şi mai organizat... :).

Într-adevăr, unora ne este mai greu să concepem că planificarea şi organizarea pot să ajute la ceva, ni se par mai mult nişte concepte teoretice pretenţioase, până atunci când ajungem să testăm pe propria piele efectele benefice ale acestor activităţi.

Înainte de a te apuca de crearea propriuzisă a unui sit este bine:

- să încerci să te gândeşti aproximativ cum va arăta situl final;
- să îl desenezi pe o coală de hârtie, şi să concepi structura acestuia (text, imagini, animaţii, linkuri);
- să studiezi arsenalul programelor de care te vei folosi şi persoanele care te vor ajuta la realizarea lui;
- să ai numerotate într-un document toate modalităţile de promovare, şi să-l ai tot timpul la îndemână în cazul în care primeşti sau îţi vine vreo idee (un PDA sau un smartphone ar fi foarte utile în acest sens);
- să te asiguri că ai găsit un nume potrivit pentru sit şi că domeniul nu este înregistrat (nu alege singur numele; dacă este posibil consultă-te cu cât mai mulţi prieteni sau cunoştinţe - mai multe creiere, mai multă inspiraţie! :);
- să ai propria ta conexiune la Internet, preferabil cu trafic nelimitat, pentru a putea realiza constant modificări sau actualizări. Aceasta îţi permite şi să păstrezi mai bine legătura cu eventualii parteneri sau clienţi.



Propunerea sitului spre indexare motorului de căutare Google

Aşa… După ce situl a fost creat, există o altă serie de aspecte teoretice de care trebuie să ţii cont, dintre care cele mai importante sunt:

- redactarea unui raport referitor la evoluţia sau regresul sitului (număr de vizitatori, impresii ale acestora, profit etc.). Ţinerea unei evidenţe este mai mult decât esenţială, ea îţi generează o imagine cât mai aproape de realitate a ceea ce se întâmplă cu situl tău. Ţie îţi poate place sau nu, însă e mult mai important ce cred şi alţii despre sit, fiindcă ei sunt potenţialii generatori de profit. Şi oricum, să nu ştii cum este văzut situl e ca şi când ai avea un copil care îţi place şi te mulţumeşte deplin, dar care la şcoală fumează şi se bate cu colegii.
- încearcă să stabileşti obiective. Chiar dacă sunt mai ambiţioase şi chiar dacă nu le atingi după câteva săptămâni sau luni aşa cum ţi-ai propus iniţial. Unii consideră că nu e prea bine să stabileşti obiective ambiţioase deoarece neatingerea lor te poate descuraja. Însă dacă nu ştii încotro porneşti, unde crezi că vei ajunge?
- evidenţa investiţie-profit trebuie la rândul ei bine ţinută. Fii sincer cu tine! Dacă observi că timpul şi resursele materiale investite sunt din ce în ce mai mari, iar rezultatele sunt mai mult decât firave, nu te ambiţiona să ţii cu dinţii de proiect. De multe ori, să renunţi la timp chiar dacă eşti în pierdere, poate fi mai sănătos decât să ajungi la faliment.
- nu în ultimul rând, fii consecvent şi disciplinat în tot ceea ce faci. Dacă tu nu te interesezi de proiectul tău, este puţin probabil ca vreun vecin să o facă...

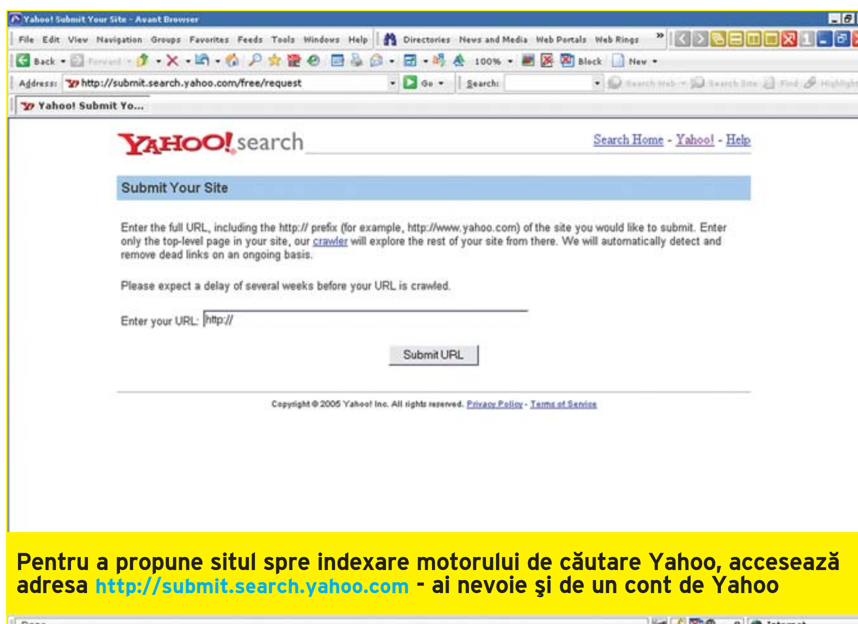
Mă opresc aici cu partea teoretică, însă insist să ţii cont şi de aceasta, şi să nu o tratezi discriminat. În plus, aceasta poate şi trebuie aprofundată de cei care doresc întradevăr să-şi câştige pâinea din realizarea de situri.

Practica

Promovare online

Cu siguranţă că domeniul pe care îl abordează situl şi amploarea acestuia determină într-o mare măsură modul în care îl promovezi. De la un sit simplu cu patru pagini pe care prezinţi două-trei produse, şi până la un sit gen **ebay.com** e cale lungă. Bineînţeles că şi modalităţile de abordare diferă. În paragrafele următoare m-am limitat doar să propun soluţii, fără să specific de fiecare dată când şi în ce condiţii trebuiesc aplicate.

Motoarele de căutare sunt o emblemă a Internetului zilelor noastre. Nu mai poate fi



Pentru a propune situl spre indexare motorului de căutare Yahoo, accesează adresa http://submit.search.yahoo.com - ai nevoie şi de un cont de Yahoo

concept fără acestea. Cum ai putea altfel să găseşti acul în carul cu fân, dacă nu cu ajutorul motoarelor de căutare! Şi, chiar aşa, una (este să) cauţi şi alta (să) găseşti! Însă acesta este subiectul unui alt articol.

Dacă doreşti să atragi cât mai mulţi vizitatori pe situl tău, fii sigur că nu există o oportunitate mai specială ca indexarea acestuia de către motoarele de căutare. Acestea trimit aşa-zişii "spiders" pentru a studia şi indexa miliardele de pagini de pe serverele aflate la un capăt sau altul al Pământului. Fac aici o paranteză pentru a clarifica un aspect adesea greşit înţeles de unii utilizatori. Există "mai multe Internete"! Şi nu mă refer aici la Internet2, ci la instanţe ale aceluiaşi obiect. În momentul în care creezi un sit acesta există ca entitate fizică şi poate fi accesat de toţi cei care cunosc URL-ul. Ce se întâmplă însă cu cei care nu cunosc adresa? În cel mai bun caz pot să o ghicească, sau să ajungă pe situl tău dintr-o greşeală de scriere (de exemplu, dacă situl tău s-ar numi www.goohle.com - litera "h" se află în vecinătatea literei "g" pe tastatură, şi este posibil să apară greşeli de tastare). Ce se întâmplă însă când situl tău este indexat? Foarte simplu. Se generează o copie a acestuia, care devine astfel o clonă fidelă aflată de data aceasta pe serverele companiei care deţine motorul de căutare. În esenţă, dacă pagina este indexată, o vei găsi să zicem, pe Google, dacă nu, atunci este cazul să vezi ce poţi face ca aceasta să apară acolo şi, bineînţeles, pe o poziţie cât mai de invidiat! Nu vei avea succesul aşteptat dacă nu vei ajunge pe primele 10-15 pagini ale unui motor de căutare important.



Vrei un sit util şi arătos? Asigură-te în primul rând că are şansa să prindă un loc "fierbinte" în top... Însă mai multe despre acest aspect, puţin mai târziu.

Strategii

SEO - Search Engine Optimization (optimizarea paginilor pentru motoarele de căutare) este sintagma care defineşte activitatea de optimizare a siturilor pentru motoarele de căutare. Acestea sunt foarte multe, însă bineînţeles că importante cu adevărat sunt Google, Yahoo, MSN, AOL Search sau AskJeeves. Pe de altă parte, asta nu înseamnă să nu îţi înscrii situl şi pe altele. Cu cât mai multe, cu atât mai bine! S-a discutat şi se discută foarte mult despre faptul că, în ultima perioadă, sunt neglijate aspecte care ţin de utilitate sau design, în detrimentul SEO. Toţi designerii şi dezvoltatorii importanţi sunt cu ochii pe Google sau Yahoo. Dacă acestea fac o mică modificare a algoritmului, mii de utilizatori au de suferit, alte mii au de câştigat… la noroc!

Optimizarea paginilor pentru motoarele de căutare nu este un proces la îndemâna oricui. Şi pentru a confirma acest lucru îţi voi spune că situl addme.com te asigură că, în schimbul sumei de 1950 USD, situl tău va fi în top 20 în cele mai importante motoare de căutare (www.addme.com/optimization2.htm). Există experţi care studiază şi se ocupă intens de această problemă. Vei vedea însă în continuare ce poţi să faci pentru a nu fi nevoit să plăteşti asemenea sume, şi pe de altă parte să poţi spera că şi pagina ta va fi una de top.

Titlul paginii este de cele mai multe ori esenţial, însă există şi excepţii după cum vei vedea în continuare. Dacă acesta coincide cu sintagma după care a fost efectuată căutarea, ai mari şanse ca pagina să ocupe o poziţie de top 5. În exemplul următor am realizat o căutare după sintagma "Opel performance". Prima pagină afişată de Google aparţine sitului www.opel-performance.com. Când am vizualizat codul sursă am găsit următoarea secvenţă de cod:

```
<html><head><title>OPEL
Performance</title>
```

Prin comparaţie, primul link afişat pe a doua pagină din Google, la aceeaşi căutare, este pagina de pe situl **www.dsop.net**. Am aruncat o privire asupra codului sursă şi am întâlnit secvenţa:

```
<html><head><title>D.S.OPEL PERFORMANCE</title>
```

Este suficient de relevant! În primul exemplu titlul coincide cu sintagma după care s-a realizat căutarea, în cel de-al doilea este aproximativ acelaşi.

Fără să intru prea mult în detalii şi să efectuez studii aprofundate, mai doresc să-ţi dau un exemplu. Am căutat după sintagma "Panasonic A100 review". Prima pagină afişată de Google, **www.mobile-review.com/phonemodels/panasonic/panasonic-a100-en.shtml**, are la început următoarea secvenţă de cod:

```
<html><head><title>Mobile-review.com Panasonic A100 </title>
```

A doua în listă este pagina **http://asia.cnet.com/reviews/handphones/0,39001713,39019665p,00.htm**, în al cărei cod sursă am găsit secvenţa:

```
<html><head><meta name="Keywords" content="Panasonic A100,Review,Handphones,CNETAsia ">
<meta name="Description" content="Panasonic A100,Review,Handphones,CNETAsia ">
<title>Panasonic A100 - Review : Handphones - CNETAsia</title>
```

În acest caz, altele au fost motivele pentru care pagina de pe **www.mobile-review.com** a fost aleasă să fie prima în listă, cu toate că titlul paginii de pe **www.cnet.com** mi se pare mai aproape de sintagma după care a fost efectuată căutarea. Ideea pe care trebuie să o reţii este însă clară: titlu cât mai relevant! (Eventual încearcă să eviţi folosirea prepoziţiilor sau articolelor, deoarece aceste nu sunt luate în considerare, indiferent de limba în care este realizat situl). Iar când spun relevant, desigur fac legătura cu conţinutul paginii. Degeaba vei pune ca titlu al paginii "Britney Spears's underwear", iar situl tău prezintă îngrăşăminte chimice, fiindcă în cel mai bun caz te poţi alege cu nişte "blesteme"... Utilizatorii doresc să găsească ceea ce caută şi nu ceea ce nu caută! (logic, nu?)

Atunci când dai un titlu paginii, acesta apare pe bara superioară a navigatorului. Astfel, codul

```
<html><head><title>Revista MyComputer</title></head>
<body>...</body></html>
```

va determina ca pe bara superioară a browserului să apară titlul "Revista MyComputer".

Asemănătoare ca utilitate cu titlul sunt etichetele META. Aceste segmente de cod din HTML descriu anumite aspecte ale conţinutului unei pagini Web. De informaţiile pe care le cuprinde o astfel de etichetă se folosesc motoarele de căutare pentru a indexa o pagină, pentru ca utilizatorii care caută informaţii de genul celor specificate să poată găsi pagina respectivă. Ca structură, tag-urile META sunt plasate în antetul codului paginii între etichetele <head>...</head>.

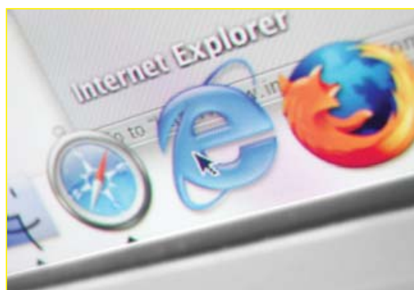
Etichetele META sunt de mai multe feluri însă vreau să vorbesc în câteva cuvinte despre 3 dintre acestea.

- etichetă META "description" - Vezi următorul exemplu:

```
<html><head><META name ="description" content="Toate produsele din gama ingrasamintelor naturale."></head>
```

Propoziţia sau fraza care este notată aici va fi afişată de către motoarele de căutare dedesubtul link-ului către pagina ta. Poţi să scrii o frază de maxim 250-255 de caractere, chiar dacă nu toate vor fi afişate. Şi în acest caz este bine ca descrierea să fie cât mai la subiect, altfel este puţin probabil ca cineva să fie interesat de pagina ta.

-eticheta META "keywords" - Vezi următorul exemplu:




```
<html><head><META name ="key-words" content="muzica, mp3, videoclip, top"></head>
```

Aceste cuvinte (în strânsă legătură cu conţinutul paginii şi dispersate în cadrul acesteia) sunt luate în considerare de unele motoare de căutare atunci când se realizează indexarea unei pagini.

Dacă dintr-un anumit motiv, nu vrei ca pagina ta să fie indexată, atunci va trebui să te foloseşti de eticheta META "robots", ca în exemplul următor:

```
<html><head><title>Pagina nu va fi indexată de către motoarele de căutare</title><META name = "ROBOTS" content="NOINDEX"></head>
```

Mai există anumite, poate mult spus, "trucuri" de care te poţi folosi pentru a fi sigur că pagina ta are şanse să ocupe o poziţie fruntaşă. Motoarele de căutare consideră textul afişat între etichetele H1, H2, H3 etc., în primul paragraf sau cel afişat de link-uri ca fiind unul important, de aceea e bine să incluzi aici cât mai multe cuvinte cheie.

O problemă o constituie faptul că motoarele de căutare nu se descurcă cu două tehnologii foarte folosite la crearea paginilor Web, şi anume CSS şi Flash. Normal că aceasta te va face să te întrebi: dacă vreau o pagină modernă, risc ca aceasta să nu fie indexată "ca la carte"? Există o tehnică de a "păcăli" motoarele de căutare; într-o etichetă H1, H2 scrii o frază, cuvinte cheie sau ce conţinut doreşti, după care te foloseşti de CSS pentru a-i transmite browserului să nu afişeze textul respectiv. Încearcă totodată să eviţi crearea de situri exclusiv în Flash, precum şi paginile "duplicat" (pagini aproape identice care conţin



WebPosition - o unealtă de optimizare a sitului pentru motoarele de căutare



aceleaşi fraze sau cuvinte cheie), deoarece rişti să fii penalizat pentru aceasta.

Referitor la indexare, dacă situl tău este deja indexat, nu mai are rost să-l propui pentru indexare diverselor motoare de căutare, decât în cazul în care ai făcut schimbări majore. Oricum "păianjenii" (spiders) o vor vizita pentru reevaluare.

Personal, cred că nu are rost să apelezi la servicii plătite pentru a-ţi propune situl sutelor de motoare de căutare (vezi de exemplu situl www.addme.com/) . www.promote.com propune situl tău mai multor motoare de căutare în schimbul sumei de aproximativ 50 USD/lună. De multe ori se oferă şi servii "basic", gratuite, în cazul cărora trebuie să completezi o mulţime de formulare, doar pentru a ajunge la concluzia că era mai bine dacă îl propuneai tu pentru fiecare motor mai important. Ceea ce îţi şi recomand să faci. În rândurile următoare găseşti adresele unde poţi să propui pentru indexare situl tău celor mai importante motoare de căutare:

- Google (AOL Search) - www.google.com/addurl/?continue=/addurl
- Yahoo (AlltheWeb, AltaVista) - http://submit.search.yahoo.com/ (a treia opţiune, ai nevoie de un cont Yahoo)
- MSN - http://search.msn.co.in/docs/submit.aspx?FORM=WSDD2
- ASK Jeeves - http://ask.ineedhits.com/sitesubmit.asp

Pe lângă acestea, există o mulţime de alte motoare de căutare mai puţin semnificative şi nu consider că merită neapărat să-ţi pierzi timpul cu acestea. Dacă eşti mai perseverent totuşi, la adresa www.submit-side.com găseşti o listă mai cuprinzătoare a acestora.

Lucrurile însă nu trebuie să se oprească aici. Sunt o mulţime de programe şi tehnici care te ajută să îmbunătăţeşti poziţia paginii în topul motoarelor de căutare. Un astfel de program găseşti la adresa www.webposition.com/default.asp.

Asemănător cu propunerea sitului pentru indexare motoarelor de căutare este propunerea pentru directoare (Yahoo, Google, etc.). Diferenţa dintre directoare şi motoarele de căutare constă în faptul că în cazul primelor, rezultatele sunt mult mai puţine (paginile sunt revizuite de oameni nu de programe) însă considerabil mai relevante. De exemplu, pentru a afla cum trebuie să procedezi în cazul Yahoo vizitează adresa http://docs.yahoo.com/info/suggest/.

Alte strategii care pot să propulseze situl tău în topul motoarelor de căutare şi să-ţi aducă totodată mai mulţi vizitatori:

- schimbul de linkuri cu alte situri (cu cât reuşeşti să contactezi situri mai importante, cu atât mai bine!);
- RSS;
- materiale pentru alte situri, pentru a obţine ulterior recomandarea acestora;
- când trimiţi e-mailuri nu uita să pui la sfârşit şi un link către situl tău;
- reclamă PPC www.seoconsultants.com/articles/1383/pay-per-click-programs.asp;
- cere vizitatorilor marcarea paginii la "Favorite" (simplu, dar eficient!);
- concursuri şi promoţii (oamenii adoră astfel de lucruri, chiar dacă nu este vorba de sume importante);
- sondaje, chestionare pentru a afla ce e bine şi ce nu;
- promovarea pe forumuri sau blog-uri (moderată, pentru a nu fi catalogat ca "spammer").

Promovarea offline

Cum spuneam la început, promovarea offline implică alte costuri, de obicei mai substanţiale, însă chiar dacă nu ai o afacere foarte mare, nu ezita, atunci când ţi se iveşte ocazia, să îţi promovezi situl şi de altundeva decât din faţa monitorului.

Adresa paginii, URL-ul, este lucrul esenţial! Noteaz-o oriunde poţi; cărţi de vizită, scrisori, produse promoţionale (tricouri, pixuri, şepci) - încearcă totuşi să te abţii de la scrierea pe pereţii blocurilor, sau pe maşina vecinului... :). Impactul asupra oamenilor pe care îl creează aceeaşi apariţie obsesivă este foarte mare, publicitatea de la TV fiind exemplul cel mai elocvent în acest caz. Chiar dacă ajungi să urăşti reclamele, în momentul în care eşti în faţa a două produse, vei alege aproape involuntar produsul X, doar fiindcă imaginea acestuia ţi-a rămas întipărită undeva în subconştient.

Astfel, dacă lucrezi într-o companie mare sau mijlocie asigură-te că un baner pe care este notată adresa sitului e afişat undeva la vedere.

Concluzie

Nu ştiu exact dacă este mai greu să promovezi ceva sau să ai ce să promovezi... Dacă eşti designer web doar în timpul liber, nu trebuie să-ţi baţi capul cu strategii SEO sau de marketing. Dacă însă domeniul te atrage, ai talent, şi te gândeşti să câştigi ceva "parai" din operele tale, promovarea sitului este un aspect pe care nu poţi să-l omiţi nicidecum! ■

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

HARD DISCUL PE INTERNET



Capacitatea de stocare a datelor creşte într-un ritm uimitor. Un hard disc de capacitate medie poate stoca atâta informaţie text, încât citirea ei de o singură persoană este imposibilă. Capacitatea discurilor satisface chiar şi aşa numiţii "colecţionari de date", care, dacă rămân în pas cu tehnologia nu au probleme. În fond, toţi suntem nişte colecţionari de date, dacă folosim calculatorul înseamnă ca ne interesează un domeniu în care poate fi aplicat. Problema actuală nu mai este capacitatea, ci accesibilitatea datelor. Putem să accesăm datele noastre de oriunde? Sunt sigure (nu mai pot fi accesate de alte persoane)?

Există multe metode de stocare online a fişierelor importante. De la serviciile de e-mail gratuite, până la serviciile profesionale dedicate acestui scop.

O strategie bine pusă la punct poate aduce mult succes pentru un astfel de ofertant de servicii. De exemplu, cum reuşeşte să supravieţuiască mult mediatizatul Gmail? Cum poate oferi 2,1 GB spaţiu de stocare (la ora actuală), gratuit, pentru oricine? Dacă ar avea doar 1 milion de utilizatori, ar însemna că trebuie să asigure o capacitate de stocare de... ? Da, este adevărat, pierdem numărătoarea. Câte servere de stocare deţine compania? Multe! Şi în plus, deţine şi o strategie de dezvoltare foarte bună. Normal că nu toate persoanele vor folosi capacitatea de stocare la maxim!

Pentru o companie care are mai multe sedii, comunicarea, stocarea şi schimbul de date online este un serviciu foarte important. Trimiterea fişierelor prin e-mail nu este cea mai bună metodă, pentru că implică parcurgerea multor paşi. În plus, acestea nu includ o metodă de verificare a versiunilor pentru adăugarea ultimelor modificări, de sincronizare automată sau de acces uşor pentru mai multe persoane, iar dimensiunea unui fişier este limitată.

În continuare voi încerca să prezint care sunt cele mai bune alternative pentru stocarea online a datelor, atât gratuite cât şi plătite (pentru adoptarea lor în cadrul companiilor).

YouSendIt

La adresa **http://www.yousendit.com/** poţi ataşa un fişier de dimensiune maximă 1 GB, la un mesaj de e-mail. Ataşamentul va fi stocat pe serverele YouSendIt, iar destinatarul îl va putea citi sau vizualiza direct de acolo, fără a-l încărca integral în căsuţa poştală. După 7 zile datele vor fi şterse pentru a evita suprasolicitarea serverelor companiei. Serviciul este cunoscut datorită accesibilităţii şi a simplităţii de folosire. Nu trebuie să ai cont, parolă sau să instalezi vreun program, trebuie doar să precizezi calea către fişierul pe care doreşti să-l trimiţi şi să aştepţi încărcarea lui pe server. Poţi trimite documente, melodii, albume foto, fişiere video, orice fişier care are o dimensiune mare, chiar şi la mai multe adrese printr-un singur proces de încărcare

a fişierului pe server. Există şi un serviciu special conceput pentru webmasteri. Poţi plasa un link pe situl tău, prin intermediul căruia vizitatorii pot să-ţi trimită fişiere. Acest link va fi modificat în aşa fel încât adresa ta de e-mail va apare în căsuţa destinatarului. Serviciul oferit de YouSendIt este cunoscut pentru a fi cel mai uşor servciu de folosit din această categorie.

IDrive

IDrive este un program dezvoltat de compania Pro Softnet (**www.ibackup.com**), care mapează contul online de stocare IBackup într-un drive în MyComputer. Vei putea efectua operaţii de drag&drop asupra fişierelor stocate aici şi, în general, orice operaţii pe care le poţi efectua asupra unui fişier stocat normal pe hard discul calculatorului tău. IDrive Multimedia este o soluţie care îţi oferă în plus şi posibilitatea de vizionare directă online a conţinutului video sau audio printr-un player obişnuit. Aceste programe integrează şi o metodă de protejare a conţinutului prin criptare SSL. Poţi chiar şi partaja fişierele în reţea pentru a distribui sarcinile de lucru Din păcate, acest serviciu nu este gratuit, dar există o perioadă trial a programului care poate fi testată de fiecare şi un cont de 50 de MB gratuit.

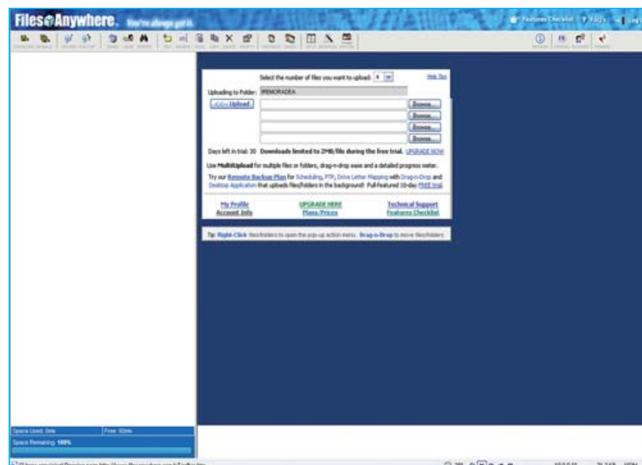
Files Anywhere

Un alt serviciu oferit de compania FilesAnywhere a fost lansat în anul 1999. Acesta include posibilitatea de back-up a fişierelor, de partajare printr-un link trimis prin e-mail şi posibilitatea de verificare a versiunii fişierelor. Avem acces la date dintr-o interfaţă Web (**www.filesanywhere.com**) bine concepută, din care poţi selecta directoare multiple pentru backup, poţi folosi comenzi drag&drop şi funcţii de căutare a fişierelor. Există şi posibilitatea de criptare a datelor pentru o mai mare securitate sau posibilitatea de partajare pentru grupuri de utilizatori. Metoda "Remote Backup" realizează o copie de siguranţă a fişierelor, care va fi stocată online şi va putea fi accesată de oriunde. Facilitatea "PhotoFolder" uşurează cu mult lucrul cu imaginile. Spre deosebire de celelalte servicii de acest fel, compania a asociat şi o altă facilitate pentru gestionarea forţei de muncă din interiorul companiilor. "Worktracker" este numele acestui serviciu, prin care vei putea programa şi plănui fiecare aspect din munca de zi cu zi, în cazul existenţei mai multor utilizatori. Şi aceste servicii costă. Prin varianta trial primim 50 MB de spaţiu de stocare şi o limită de 2 MB pe fişier, totul pe o perioadă de 30 de zile.

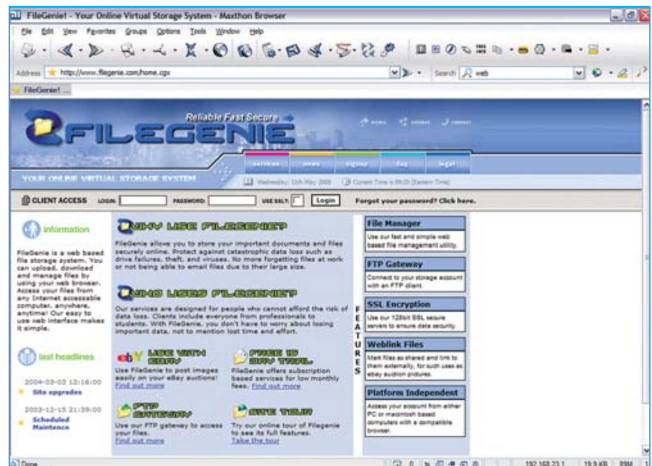
Streamload

Lansat în anul 2000, acest serviciu a strâns până în prezent 20000 de utilizatori (**www.streamload.com**). El oferă posibilitatea de a găzdui fişiere video pentru vizualizarea online, spaţiu de stocare pentru albumele foto sau pentru colecţia de melodii, suport pentru trimiterea e-mailurilor care conţin link-uri pentru descărcarea fişierelor mari, adăugarea lor în coada de aşteptare, capacitate nelimitată de stocare şi o interfaţă foarte bine pusă la punct. Pentru a avea toate acestea, trebuie să descarci şi să instalezi un program şi să-ţi









faci un cont (care poate fi gratuit sau plătit). Prin contul gratuit compania ne oferă 10 GB spaţiu de stocare online (4 ore de conţinut video - 2000 de melodii sau 10000 de imagini), dar cu o posibilitate de descărcare a numai 100 MB pe lună.

BigVault

BigVault (**https://bigvault.com**) este un alt serviciu plătit, care îţi oferă posibilitatea de a crea un nou drive în MyComputer, în care fişierele vor fi stocate online. Aceasta este o metodă foarte sigură de stocare şi de backup a datelor. Există şi posibilitatea de a-ţi accesa fişierele dintr-o interfaţă Web pentru cazul în care nu eşti la calculatorul tău. Poţi partaja fişiere mai multor utilizatori şi trimite link-uri prin e-mail pentru descărcarea rapidă. Drive-ul instalat arată ca orice drive mapat din reţea şi suportă aceleaşi operaţii cu fişierele. Poţi salva fişierele direct din interiorul aplicaţiilor, fără a le stoca anterior pe disc. Poţi chiar şi sincroniza automat conţinutul directoarelor.

FileGenie

FileGenie (**www.filegenie.com**) este un alt serviciu Web pentru stocarea fişierelor. Avantajele lui sunt diferitele moduri de accesare a datelor şi portabilitatea pe diferite platforme. Nici măcar un browser Web nu este necesar pentru a-ţi acccesa fişierele. Un simplu client de FTP este suficient. Poţi folosi serviciul şi corelat cu licitaţiile de pe eBay. În acest fel, stocarea imaginilor este la îndemâna oricui. Şi acest serviciu costă, dar preţurile sunt relativ mici.

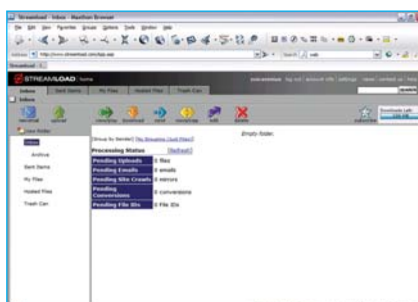
Gmail Drive

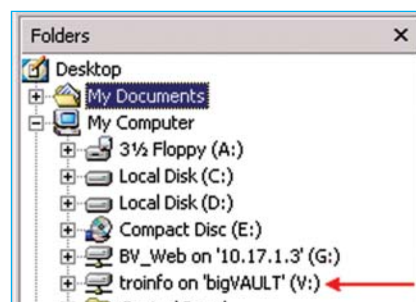
Sistem virtual de fişiere bazat pe contul de e-mail gratuit oferit de Google. Programul care transformă contul într-un sistem de fişiere îl poţi descărca şi folosi gratuit de la adresa **www.viksoe.dk/code/gmail.htm**. El îţi va adăuga un nou drive în MyComputer, care va avea capacitatea de stocare a contului tău Gmail. Drive-ul Gmail este unul dintre puţinele servicii gratuite de acest fel. Programul verifică automat, la intervale de timp regulate, conţinutul căsuţei poştale pentru a reconstitui structura de fişiere. Dacă copiezi un fişier în drive, automat în căsuţa poştală ţi se va forma un mesaj cu fişierul respectiv ca ataşament. Dezavantajul este imposibilitatea de a lucra cu acest sistem de fişiere din interiorul altor programe. De exemplu, programul Total Commander nu recunoaşte acest tip de structură de fişiere, şi nu va afişa drive-ul respectiv ca pe unul accesibil. Mesajele din căsuţa poştală vor avea un format specific, pentru a le deosebi. Poţi forma un filtru pentru a muta toate mesajele care încep cu literele GMAILFS într-o categorie specială. Compania Google încă nu şi-a exprimat punctul de vedere legat de acest utilitar, iar pe viitor nu se ştie cât timp va mai funcţiona.

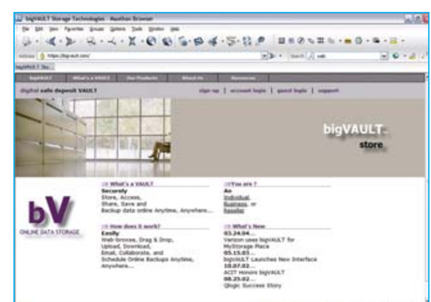
Concluzie

În viitorul apropiat, cu siguranţă vor apare programe care să însumeze spaţiul oferit gratuit pe Web. Deja a apărut ideea de "Redundant Array of Inexpensive GMail Accounts" care, teoretic, este un RAID (Redundant Array of Inexpensive Disks) din conturi de Gmail. A apărut şi ideea aşa-numitului "Internet Operating System" şi nu mult timp ne desparte de o astfel de realizare. Un sistem virtual de fişiere va fi util multor persoane, iar dacă strategia de dezvoltare este bine pusă la punct, va putea fi oferit chiar şi gratuit. Nu aşa au început şi ofertanţii de conturi de e-mail gratuite? ■

Remus Zoica
remus@myc.ro







Securizare Windows
Partea a III-a

În primele două episoade ale acestui mini-serial am discutat mai mult generalităţi, însă a sosit momentul în care să ne concentrăm mai mult atenţia asupra părţii practice a problemei. Şi oportunitatea este cu atât mai bună deoarece am hotărât să iau la analizat cele mai bune şi/sau celebre softuri gratuite care pot să încătuşeze Windows-ul în aşa fel încât să poţi dormi liniştit...

Să începem atunci...

Direcţii

La nivelul mediu de utilizare a PC-ului conectat la Internet există trei direcţii "de urmat": viruşi, spyware/adware, şi atacuri asupra sistemului. Bineînţeles nu să cauţi aceste lucruri, ci să le eviţi. Pe o scară a utilizatorului casnic, începător -> avansat, îngrijorările principale sunt/trebuie să fie în ordinea menţionată mai sus. Dacă totuşi nu eşti cel mai avansat utilizator şi totuşi deţii date "sensibile", îţi recomand să nu le ţii pe hard disc ci pe CD-uri sau DVD-uri.

Oricum prima întrebare la care trebuie să-ţi răspunzi este "ce antivirus să folosesc?"...

AntiVir Personal Edition

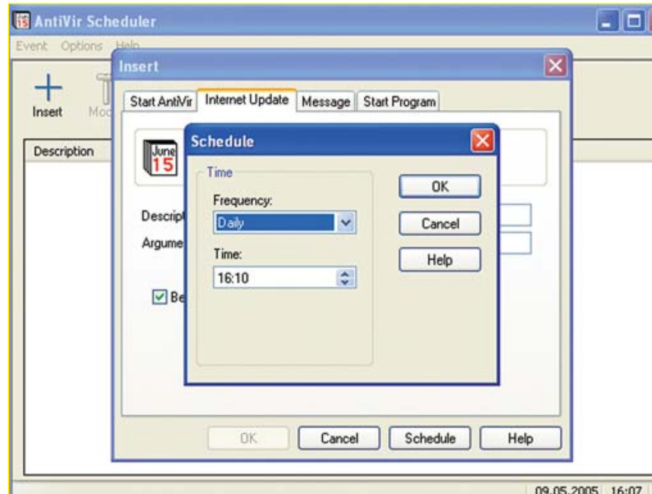
Acest program este gratuit atât timp cât nu este folosit în scopuri comerciale ci pentru uz personal. Nu degeaba am început cu prezentarea acestui program, el mi-a fost de-a lungul timpului un ajutor de nădejde, şi pot să spun că atâta timp cât l-am folosit nu am avut probleme mari cu sistemul meu.

De atunci a trecut ceva timp, şi între timp mi-am achiziţionat un sistem mai performant. Însă ţin bine minte că nici pe sistemul P2 la 300 de MHz, nu am simţit că programul ar consuma excesiv din resursele sistemului. Acesta este de fapt şi marele

Interfaţa programului AntiVir Personal Edition şi actualizarea acestuia



Instalarea programului AntiVir



Programarea actualizărilor automate

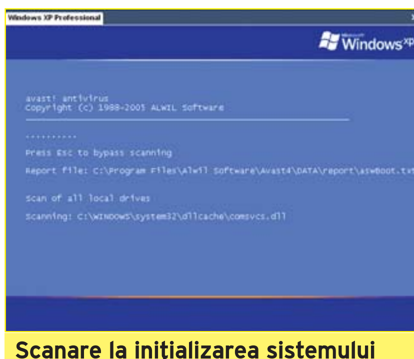
să atu, un sistem PIII la 500 MHz, 64MB RAM şi 20 MB spaţiu liber pe hard disc fiind mai mult decât suficient pentru a rula acest antivirus (pe situl producătorului www.free-av.com, se precizează că uneori este nevoie de mai mult spaţiu liber pe hard disc). Nu mai pomenesc de sistemele performante, unde nu s-a simţi nici o diferenţă de utilizare a resurselor PC-ului când programul era pornit sau oprit.

Programul pune la dispoziţia utilizatorului opţiuni utile, atât pentru utilizatorii începători cât şi pentru cei mai avansaţi.

La data redactării acestui articol, cu ultimele actualizări, programul protejează PC-ul împotriva a peste 167.000 de dăunători.

Prin două clicuri efectuate cu mausul, de la meniul [File] - [Start Internet Update] - "Start" eşti la curent cu ultimele actualizări. Multă lume s-a plâns de faptul că programul nu are posibilitatea de actualizare automată. Ei, nu e chiar aşa... E o opţiune avansată mai "ascunsă", însă ea există, şi eu o apreciez foarte mult. Astfel, de la meniul [Tools] - [Scheduler] sau efectuând un clic pe iconul corespunzător, vei accesa opţiunea de programare. Pe lângă faptul că poţi să programezi actualizările la ore fixe şi în ce zile doreşti, poţi să programezi pornirea automată a antivirsului, iniţierea unui mesaj de avertizare sau de pornire a unui program oarecare. Să fii atent ca programatorul AntiVir să fie pornit (pe bara de stare în partea dreaptă). Cu riscul de a mă repeta, ador această opţiune a programului!

Utilizatorii avansaţi vor aprecia cu siguranţă alte două facilităţi, şi anume raportul generat ([Report] - [Settings]) şi informaţiile despre feluriţi viruşi ([Tools] - [Virus Information…]).



Scanare la iniţializarea sistemului

Avast! 4 Home Edition

Ajuns la versiunea 4.6, programul Avast! 4 Home Edition produs de compania Alwil Software, pot să spun că este produsul gratuit ideal pentru utilizatorul obişnuit, şi asta din mai multe motive: cu toate că este gratuit, oferă aproximativ aceleaşi opţiuni precum un program comercial; este relativ uşor de folosit şi nu îngreunează sistemul.

Programul, pe care îl poţi descărca de la adresa **www.avast.com/eng/avast_4_home.html** (găseşti kitul de instalare şi pe CD-urile revistei), este gratuit atâta timp cât nu este folosit în scopuri comerciale, însă va trebui să te înregistrezi gratuit la adresa **www.avast.com/i_kat207.php?lang=eng** pentru a primi un număr serial. Ai la dispoziţie 60 de zile pentru a îndeplini această formalitate.

Dacă ai instalat în calculator programul Zone Alarm, vei fi avertizat că Avast Web Shield are anumite incompatibilităţi cu câteva funcţii ale programului celor de la ZoneLabs.

Aceasta ar putea determina ca unele pagini să nu fie afişate corect, ba chiar să nu te poţi loga pe anumite situri. Din caseta de avertizare am aflat că cele două echipe lucrează la soluţionarea acestei probleme. Recomandarea este de a dezactiva modul "transparent proxy" al modulului WebShield, care se pare că este generatorul conflictului. Chiar şi aşa opţiunea poate fi folosită împreună cu Zone Alarm. Îţi recomand să o dezactivezi doar în cazul în care te izbeşti de problemele menţionate mai sus.

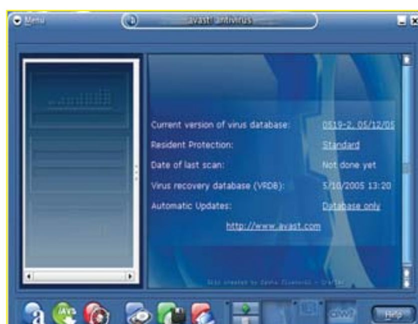
Certificat de ICSA Labs (**www.icsalabs.com**) şi Virus Bulletin (**www.virusbtn.com**); Avast 4.6 are o interfaţă simplă dar modernă - seamănă mai mult cu un player multimedia decât cu un antivirus - având totodată posibilitatea de a schimba "arătarea" programului, prin alegerea uneia dintre cele trei interfeţe integrate sau prin descărcarea altora de pe sit ([Menu] - [Select Skin…]).

Cu toate că programul are multe opţiuni, acestea sunt foarte explicite şi nu pot să creeze probleme unui utilizator mediu. De la meniul [Menu] - [Settings], poţi să reglezi şi să stabileşti diverse opţiuni.

Una dintre opţiunile noi care mi-a plă-



Instalare şi cerinţe de sistem


Interfaţă avast! antivirus

cut este "Web Shield", opţiune care monitorizează şi filtrează traficul generat de navigarea pe diverse situri. Mai concret este vorba de un proxy HTTP compatibil cu IE, Opera, Firefox şi protejează în timp real împotriva viruşilor, spyware-ului sau adware-ului.

Există anumite îndoieli referitoare la faptul că această scanare ar îngreuna traficul, însă ea se ralizează în mod fluent datorită facilităţii "Inteligent Stream Scan", adică fişierele sunt scanate fără a fi puse prima dată în cache. Aceasta ar însemna însă o scădere a performanţei PC-ului, însă nici aceasta nu este o problemă, deoarece nu este folosită memorie suplimentară.

Protecţia autohtonă este de asemenea foarte utilă şi poate fi configurată făcând un clic pe iconul avast! On-Access Scanner de pe bara de stare. Dacă faci un clic pe butonul "Details" ai posibilitatea să stabileşti gradul de protecţie pentru e-mail, mesagerie instantanee, P2P etc. De exemplu poţi să dictezi scanarea fişierlor recepţionate prin reţele Kazaa, eMule, Ares, BitTorrent, iDC++ şi multe altele.

VRDB (Virus Recovery Data Base) - este o opţiune ce permite repararea fişierele care au fost infectate în ciuda tuturor măsurilor de securitate (situaţie întâlnită în cazul în care nu sunt efectuate actualizările la timp). Cum se realizează acest lucru? Foarte simplu. Programul creează o bază de date în care stochează informaţii despre starea actuală a fişierelor (trei versiuni pentru fiecare fişier). Crearea acestei baze de date are loc atunci când PC-ul este în standby. Dacă un fişier este infectat, poate fi reparat prin aducerea lui la starea iniţială (eventual poţi să alegi una dintre versiunile existente, în cazul în care acestea există). Baza de date este actualizată o dată la trei săptămâni, însă dacă modifici fişierul avast4.ini poţi şi să schimbi frecvenţa actualizării (în fişierul avast4.ini aflat în directorul [Data], la secţiunea VRDB adaugă rândul RunInterval şi un număr care reprezintă produsul 60x24x**, unde ** reprezintă numărul de zile. De exemplu, dacă doreşti ca actualizarea să se facă tot la 5 zile, atunci vei avea secvenţa RunInterval 7200).

Alte facilităţi necesare sau interesante sunt actualizările automate [Menu] - [Settings] - "Update (Basic/Connections)", posibilitatea de a scana efectuând clic-dreapta pe un fişier/director şi alegând opţiunea corespunzătoare sau "Virus Chest". Această opţiune este un fel de "ladă de siguranţă", izolată, în care poţi plasa anumite tipuri de fişiere. Poţi de asemenea să lucrezi cu aceste fişiere, însă cu anumite restricţii (de exemplu, nu ai dreptul de rulare a unui program). În caseta "Virus chest" ([Menu] - [Virus Chest]), găseşti trei categorii: fişiere infectate, fişierele utilizatorului şi fişiere sistem. Nu vei putea adăuga fişiere decât la secţiunea "user files", în celelalte două programul stocând fişiere infectate sau fişiere sistem importante.

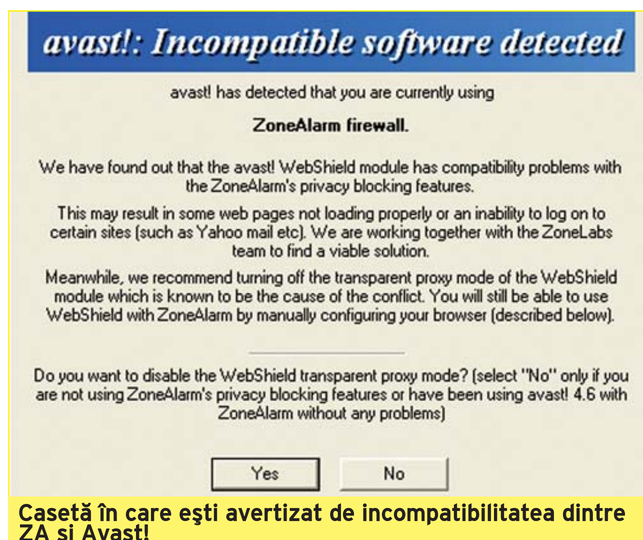

Situl pe care poţi să te înregistrezi gratuit

Programul este disponibil în mai multe limbi, printre care şi limba română. Eu personal prefer engleza atunci când vine vorba de softuri pentru PC, însă sunt sigur că mulţi dintre voi vor opta pentru versiunea în limba română. Pentru a obţine şi varianta în limba română accesează meniul [Menu] - [Settings] - [Language].

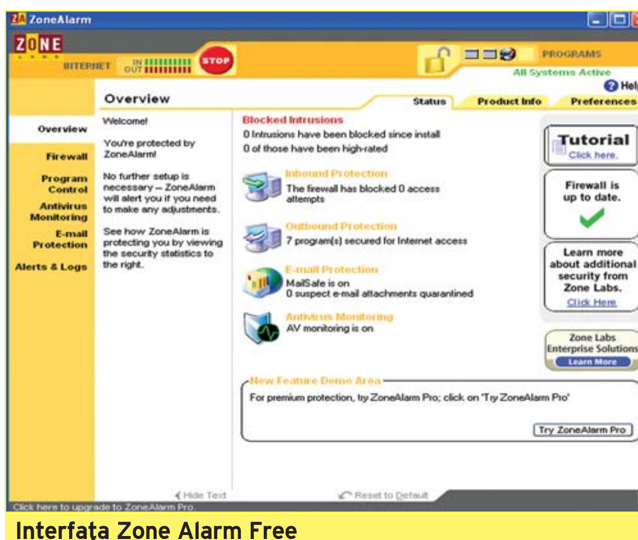
Am prezentat aceste două programe, AntiVir Personal Edition şi avast! 4 Home Edition fiindcă ambele sunt alternative demne de luat în considerare şi, după cum spuneam, pot concura cu succes cu produsele comerciale. Dacă primul produs îl recomand în special începătorilor, cel de-al doilea se adresează mai mult utilizatorilor medii şi avansaţi. Iar dacă acum PC-ul este protejat împotriva viruşilor, să vedem ce opţiune gratuită avem în cazul managementului conexiunilor.

Zone Alarm Free

Programul poate fi descărcat de la adresa **www.zonelabs.com** şi poate fi găsit de asemenea şi pe CD-urile revistei din



Casetă în care eşti avertizat de incompatibilitatea dintre ZA şi Avast!


Interfaţa Zone Alarm Free

această lună.

Din interfaţa de debut poţi să alegi dintre două variante: fie versiunea "full" pe care o poţi încerca timp de 15 zile, după care dacă nu eşti mulţumit poţi să optezi ventru versiunea "Free", fie direct versiunea gratuită.

Am ales de data aceasta versiunea gratuită care se axează pe patru aspecte importante:

- firewall pentru blocarea intruşilor;
- statut "invizibil" pentru PC-ul tău pentru a nu putea fi detectat de hackeri;
- izolarea ataşamentelor suspecte (doar .vbs);
- actualizări automate;

Interfaţa programului este simplă şi intuitivă. În mod implicit, programul este setat să realizeze actualizările automat însă dacă doreşti să schimbi acest lucru, o poţi face de la tab-ul "Preferences".

La secţiunea Firewall, cea mai importantă setare, asta mai ales dacă eşti într-o reţea, îl constituie adăugarea unei adrese sau a unui set de adrese "de încredere". Accesează meniul [Firewall] - [Zones] - [Add], iar de aici poţi să alegi o adresă, set de adrese sigure.

Deranjante la început, casetele în care va trebui să permiţi sau să blochezi anumite aplicaţii care doresc să se conecteze la Internet se vor rări pe parcurs, odată ce stabileşti reguli şi bifezi opţiunea de memorare a acestora. În cazul în care nu eşti foarte sigur de o aplicaţie poţi să afli mai multe despre aceasta făcând un clic pe butonul "More Info".

Ultimul lucru împotriva căruia calculatorul trebuie protejat sunt dăunătorii de tipul adware-ului sau spyware-ului. Iar softul gratuit numărul 1 care te protejează şi te scapă de astfel de "probleme", este programul companiei Lavasoft.

Dacă apare un eveniment neprevăzut, poţi să opreşti instant accesul la Internet al PC-ului (echivalent cu scoaterea cablului de conectare) apăsând combinaţia de taste [Ctrl] + [S].

Ad-Aware SE Personal

Programul poate fi descărcat de la adresa **www.lavasoftusa.com** şi poate fi găsit şi pe CD-urile revistei din această lună.

Nu sunt foarte multe lucruri semnificative de spus despre acest program. Doar că Lavasoft a rezolvat problema prin care programul era alterat sau dezactivat de anumiţi dăunători, criptând fişierul în care sunt stocate preferinţele. Programul foloseşte de asemenea tehnologia CSI (Code Sequence Identification) care permite identificarea unor variante noi a spyware-ului sau adware-ului.

Sau poate ar fi multe de spus dacă mă gândesc la opţiunile avansate, însă lucrurile esenţiale sunt tot timpul simple! Ai un buton de scanare şi unul de ştergere a fişierelor cu probleme, şi un altul prin care realizezi actualizările definiţiilor. Pe lângă aceste opţiuni obligatorii, mai sunt şi altele de genul schimbării interfeţei, dar şi multe butoane "moarte", care nu funcţionează decât în versiunea Pro.

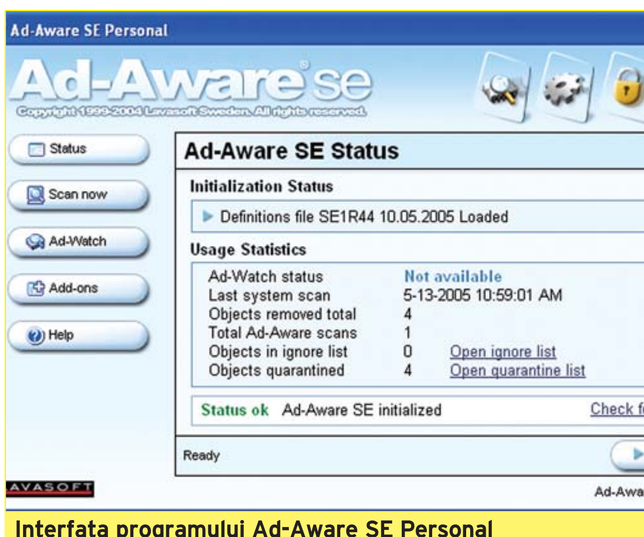
Unul dintre lucrurile la care trebuie să fii atent însă, este modificare sau ştergerea fişierelor din regiştri. Astfel este posibil ca anumite programe să conţină fişiere pe care programul le identifică drept spyware, iar dacă tu ştergi aceste fişiere, adio program (Kazaa, FlashGet)! Aşa că, înainte de a şterge ceva din regiştri verifică bine ce anume ştergi, iar dacă nu eşti sigur întreabă pe cineva sau păstrează fişierele nemodificate.


Stabilirea acceselor pentru PC-urile din LAN

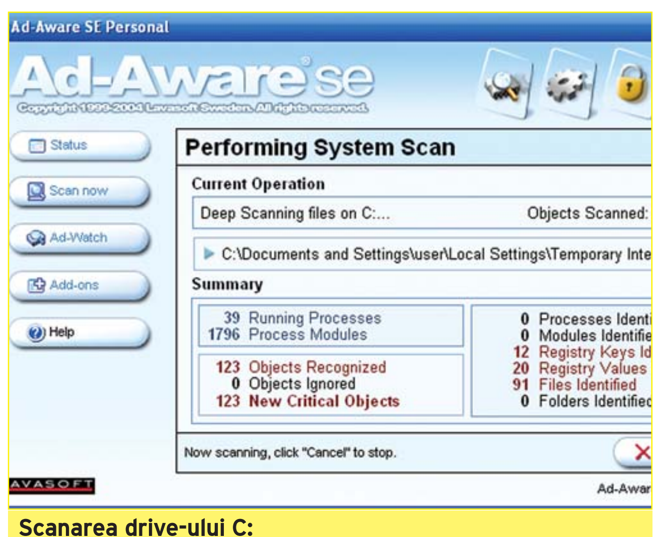
Concluzie

Securizarea sistemului de operare Windows este o procedură anevoioasă uneori, ce pare simplă când este făcută de utilizatorul care are o experienţă cu PC-ul de câteva luni, dar se complică pe măsură ce acesta acumulează cunoştinţe. Oricum, dacă doreşti un sistem sigur ai două posibilităţi: fie te gândeşti să încerci un alt sistem de operare, fie te pui şi încerci tot ce "mişună" pe tărâmul aplicaţii de securitate pentru Windows. Altă cale nu există! ■

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro



Interfaţa programului Ad-Aware SE Personal



Scanarea drive-ului C:

Jocuri pentru "tot poporul"!



Pentru această lună îmi propusesem iniţial să scriu câte ceva despre jocul Silent Hunter III. Jucasem prima versiune, acum mulţi, mulţi ani, şi ţin minte că mi-a plăcut.

Cu părere de rău pentru fanii acestui tip de joc, dar după câteva ore de "navigare", chiar am realizat că a trecut timp, că acest joc nu-mi mai stârneşte pasiunile de odinioară, şi că este un joc prea pretenţios... În plus, am primit numeroase propuneri de la cititori care nu deţin calculatore superperformante, şi care erau interesaţi de jocuri sau adrese de unde ar putea copia gratuităţi. Jocuri mai vechi, jocuri legendare, care pot fi descărcate acum gratuit sau în schimbul unor sume simbolice, însă majoritatea jocuri care ne-au ţinut în faţa calculatoarelor zile şi săptămâni de-a rândul.

În urma acestor propuneri, m-am aşezat în faţa PC-ului, mi-am suflecat mânecile, am deschis browserul, iar în rândurile următoare poţi să vezi ce am găsit...

Oldies but goldies...

Dacă nu vrei să ai surprize, prima şi singura regulă atunci când copiezi un joc de pe Internet este să citeşti cu atenţie condiţiile impuse (acolo unde este cazul). N-am să încep din nou cu disputa RIAA - P2P, însă este bine să citeşti şi să vezi dacă nu "se supără" cineva dacă descarci ilegal ceva jocuri de pe Internet.

În cazul în care părinţii sunt extrem de îngrijoraţi că plozii îşi pierd nopţile prin Internet Caffe-uri şi cluburi de jocuri (ceva nou?), poate se vor mai linişti puţin (mă îndoiesc) dacă le voi spune că şi cei din generaţia 60-70 se mai joacă (nu că ar fi nebuni, poate doar nebuni de pasiune...) şi ajung a doua zi dimineaţa la serviciu cu ochii umflaţi datorită unui joc năstruşnic. Şi, paradoxal, în majoritatea cazurilor totul are rădăcini în trecut, atunci când jocuri precum Wolfenstein, Prince Of Persia, Heretic, Raptor, Silent Hunter sau Grand Prix te făceau să uiţi că mai trebuie să mănânci şi să dormi, fiindcă altfel vei muri şi nu te vei mai putea juca...

A existat un "feeling" deosebit, pe care pot să-l înţeleagă doar cei care l-au trăit, sentiment pe care-l vor simţi peste 10 ani cei care joacă acum Warcraft, Halo sau Counter Strike. Oricum este clar că nu vei găsi pe Internet astfel de jocuri gratuite... (poate doar piratate, ceea ce nu vă recomand). Există oricum multe motive pentru care merită să arunci o privire către alternative. Mai din pasiune... mai din obligaţie... şi spun asta deoarece nu toată lumea are calculatoare suficient de performante pentru a rula ultimele apariţii, şi nu toţi sunt dispuşi să plătească 30-50 de euro pentru un astfel de joc.

Şi atunci? Păi, soluţia ar fi jocurile mai vechi care nu mai reprezintă o sursă de venit pentru creatorii lor. Există foarte multe situri care oferă astfel de jocuri, iar eu m-am oprit asupra câtorva care mi s-au părut mai interesante.

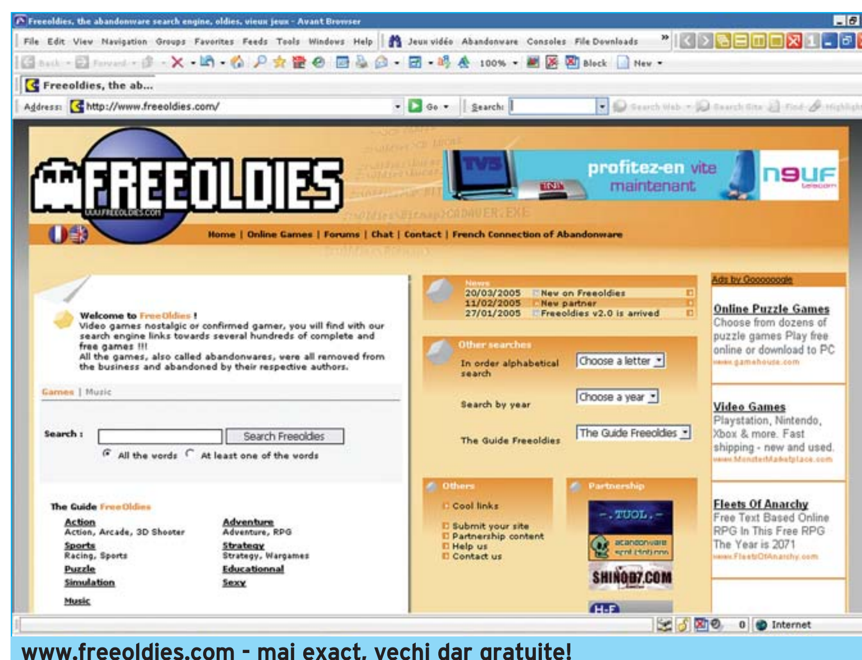
www.the-underdogs.org

Un sit de care este imposibil să nu fi auzit dacă eşti sau ai fost pasionat de jocuri. Ce merită într-adevăr de apreciat la acesta, pe lângă diversitatea titlurilor, este buna organizare şi structurare. Vei găsi aici un forum, ştiri, modificări, completări, un motor de căutare complex, informaţii detaliate despre fiecare joc şi un preview.

Şi dacă tot vorbeam despre condiţii, în subsolul paginii am găsit următorul



www.the-underdogs.org



www.freeoldies.com - mai exact, vechi dar gratuite!


www.cdos.org - jocuri "abandonate"


În stânga-jos jocul Golden Axe pentru...3USD!

text:

"Home of the Underdogs" nu deţine drepturi asupra nici unui soft de pe aces sit. Producătorii au renunţat la aceste titluri. Dacă totuşi ai alte informaţii, te rugăm să ne contactezi şi respectivele jocuri vor fi îndepărtate. Îţi mulţumim pentru atenţie".

Nu este necesar să devii membru pentru a putea descărca jocuri, însă există bineînţeles anumite beneficii dacă o vei face.

De altfel există şi anumite reguli care vor da mici bătăi de cap mai ales utilizatorilor începători, însă necesare, fiindcă vorba aceea... "ce-i prea mult strică!". Şi mă refer aici la faptul că nu poţi descărca fişiere cu un accelerator gen FlashGet sau Download Accelerator şi nu mai mult de un singur fişier o dată, în caz contrar vei fi "banat". De asemenea, va trebui să introduci acel cod de siguranţă înainte afişat în casetă de a descărca un joc.

www.abandonia.com

Un alt sit demn de vizitat, abandonia.com este disponibil în 9 limbi (engleză, franceză, germană, spaniolă, poloneză, slovacă, croată, norvegiană şi islandeză). Pe lângă jocurile pe care le oferă, este disponibil de asemenea un forum, un motor de căutare, liste de e-mail, şi o secţiune VIP. Aceasta oferă conţinut exclusiv (muzică, filme si addon-uri pe lângă jocuri), ce nu este destinată tuturor din cauza limitării benzii de trafic. Au acces la această categorie membrii activi ai forumului care contribuie serios la crearea sitului. Dacă vrei să devii o astfel de "persoană importantă" va trebui să contactezi administratorii prin intermediul forumului sau al formularului.


Abandonia.com -un sit multilingv

www.cdos.org

Şi acest sit pune la dispoziţia utilizatorilor o gamă variată de jocuri, ştiri, forum, motor de căutare etc.

Am găsit şi aici o ierarhie a membrilor care începe cu "newbie", "member", "advanced" şi merge până la "membru extraordinar", "membru de elită" şi moderator.

Tot aici există şi un magazin online de unde poţi să achiziţionezi jocuri la preţuri infime.

Am avut plăcuta surpiză să găsesc aici jocul Golden Axe (doar 3 dolari), pentru care am avut o mare pasiune la începutul anilor '90.

Un alt lucru pe care îl au în comun aceste situri este posibilitatea de a face o mică donaţie, o sumă simbolică (dar şi alte modalităţi de ajutorare, cum ar fi efectuarea de clicuri pe banerele publicitare, donaţii de jocuri etc.), ce ar putea însă să ajute la întreţinerea acestor arhive de jocuri mai vechi sau mai noi.

Pe lângă siturile care oferă acces direct la jocuri, mai există alte două categorii care pot să te ajute să găseşti ceea ce doreşti. Şi fac referire aici la motoarele de căutare şi indexare, care sunt pagini în care jocurile sunt împărţite pe genuri, însă acestea nu se află pe serverele sitului respectiv ci răspândite pe altele. Astfel, dacă vei găsi un joc care te interesează vei fi redirectat către situl de unde poate fi descărcat. Un exemplu este **www.free-oldies.com**. Avantajul acestui sit constă în faptul că îţi dă posibilitatea să alegi serverul de unde să descarci jocul. Dacă ştii că un sit este mai "birocratic" decât altul, vei apela la varianta mai accesibilă.

Cealaltă categorie sunt siturile care întrunesc linkuri către resurse de unde poţi să descarci gratuit jocuri. Dacă vrei, e un fel de Google mai... concret. Un sit "urât" (detest verdele ţipător :), însă eficient în acest sens este **www.mrfreefree.com/free_games/free_abandonware_game_sites.html**.

După cum spuneam pe la începutul articolului, există multe controverse referitoare la "legalitatea" multora dintre aceste situri. Însă, poţi să scapi de bătaie de cap şi eventuale probleme dacă vei citi cu atenţie "instrucţiunile de utilizare"! ■

Laurenţiu Bancu
laurentiu@myc.ro

ŞERUIEŞTE MĂH şI MIE FILMU' ĂLA!

Nu poţi să te aştepţi să fii băgat în seamă dacă-ţi petreci vremea discutând despre subiecte care nu sunt la modă. P2P este suficient de "la modă": la şcoală, la serviciu, în tramvai sau în piaţă vei auzi discutându-se despre succesul filmului X, neapărut încă la cinematograf, dar care este deja arhivat pe-un CD într-un raft.
Atât de multă vâlvă stârneşte subiectul, că personaje de la Hollywood, novici în ale Internetului, s-au arătat interesaţi de modul în care funcţionează aceste reţele... (ce-i drept, n-au precizat dacă sunt mai interesaţi în a-şi promova filmele, către cei care le copiază înainte ca acestea să fie lansate, sau să-şi procure ei înşişi mai rapid filmele studiourilor concurente...).

Partea I - Mobilu'

La întrebarea "de ce?", răspunsul nu e foarte complicat... Pentru început câteva filme, după care ultimele albume pop-rock, apoi câteva aplicaţii scumpe, după care hard disc nou (stai liniştit că se umple rapid şi ăsta!), DVD-RW player, iar apoi seturi peste seturi de discuri, scenariu care în cele din urmă se termină cu achiziţionarea unei mobile mai încăpătoare sau mutarea într-un apartament cu trei camere...
Amatorii reţelelor P2P ar putea fi numiţi cu uşurinţă... colecţionari. Totuşi diferenţa între cele două categorii este faptul că, în general, colecţionarul este atent şi-i pasă de ceea ce adună, pe când piraţii, nu din Caraibe, ci de pe Internet, adună tot ce le cade-n mână. Astfel se explică faptul că iubitorii filmelor de acţiune ajung să se uite la drame romantice, iar cei care ascultă pop se delectează mai nou cu ultimul album Supuration.

Partea a II-a - Inculpatu'

Dac-ar fi să facem analiza profilului persoanei care colecţionează tot felul de date, ne-am izbi ca musca de parbrizul unui Corvette! Nu există "un profil". E precum în teoria suspectului 0: fapte concrete, nici o dovadă. Toată lumea o face, nimeni nu ştie însă nimic, şi nu simte vreo remuşcare. Cine pune mâna pe sursă, a dat de bunăstare! Dacă mai pui la socoteală teorii de genul: "nu mai am timp să merg la cinematograf" sau "e şi asta o modalitate de promovare", poate vei reuşi să-ţi faci o idee despre conturul persoanei inculpate.
Acuzatorii pot să stea însă liniştiţi. Aceste persoane ajung în cele din urmă la balamuc, nerezistând psihic dilemei de a-şi achiziţiona hard disc sau DVD-RW player, şi nici cantităţii imense de date care le strâng neuronii ca într-o menghină.

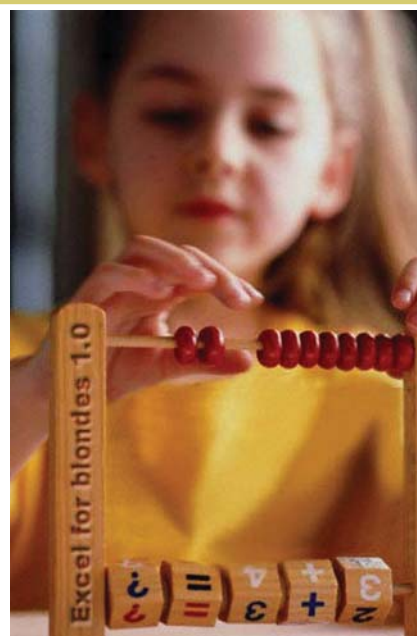
Partea a III-a - Acuzatoru'

Acuzatorul e de obicei o persoană talentată şi de cele mai multe ori norocoasă, căreia nu-i convine ca un nespălat să-i pirateze opera de artă, şi atunci vine cu poliţia la uşa omului să-i confişte Duronul la 700 de MHz. Dar cum nu-i bine să judeci persoanele ci faptele, trebuie să-i dăm dreptate şi unei actriţe care cine ştie câte... a avut de pătimit până a obţinut rolul principal din "Reîntoarcerea II"!
Şi, problema cea mai mare, pare să fie lipsa unui mediator între cele două lumi. Fiindcă fiica unui judecător care arbitrează un caz de piraterie pe Internet, copiază de pe Kazaa într-un ritm pentru care ar fi invidiată şi de ultima imprimantă Canon, iar un profesor de drept a primit o colecţie interesantă de e-book-uri pe care nu s-a grăbit să o refuze...

Partea a IV-a - Soluţia

Poftim? Păi dacă ar exista soluţie, mai pierdeam vremea citind părerile celor de la Hollywood despre p2p? O posibilitate ar fi: "Soluţia este în mâinile tale!", "Tu poţi schimba mentalitatea!", "Tu trebuie să faci primul pas!". OK! Dar ce legătura au aceste brave citate cu filme patetice precum "Spiderman" sau întreaga colecţie care se termină cu "-man"? Dar cu reţelele p2p? Nici una!
Însă dacă tu ai o soluţie nu ezita să-mi scrii! Ups... am uitat. Nu mai am Internet. Că m-am mutat la munte să scap de balamuc... dar am totuşi un porumbel călător! Aşa că pregăteşte scrisoarea şi dacă-l vezi, fluieră de două ori lung şi o dată scurt... şi poate rezolvăm problema odată pentru totdeauna!

white dove

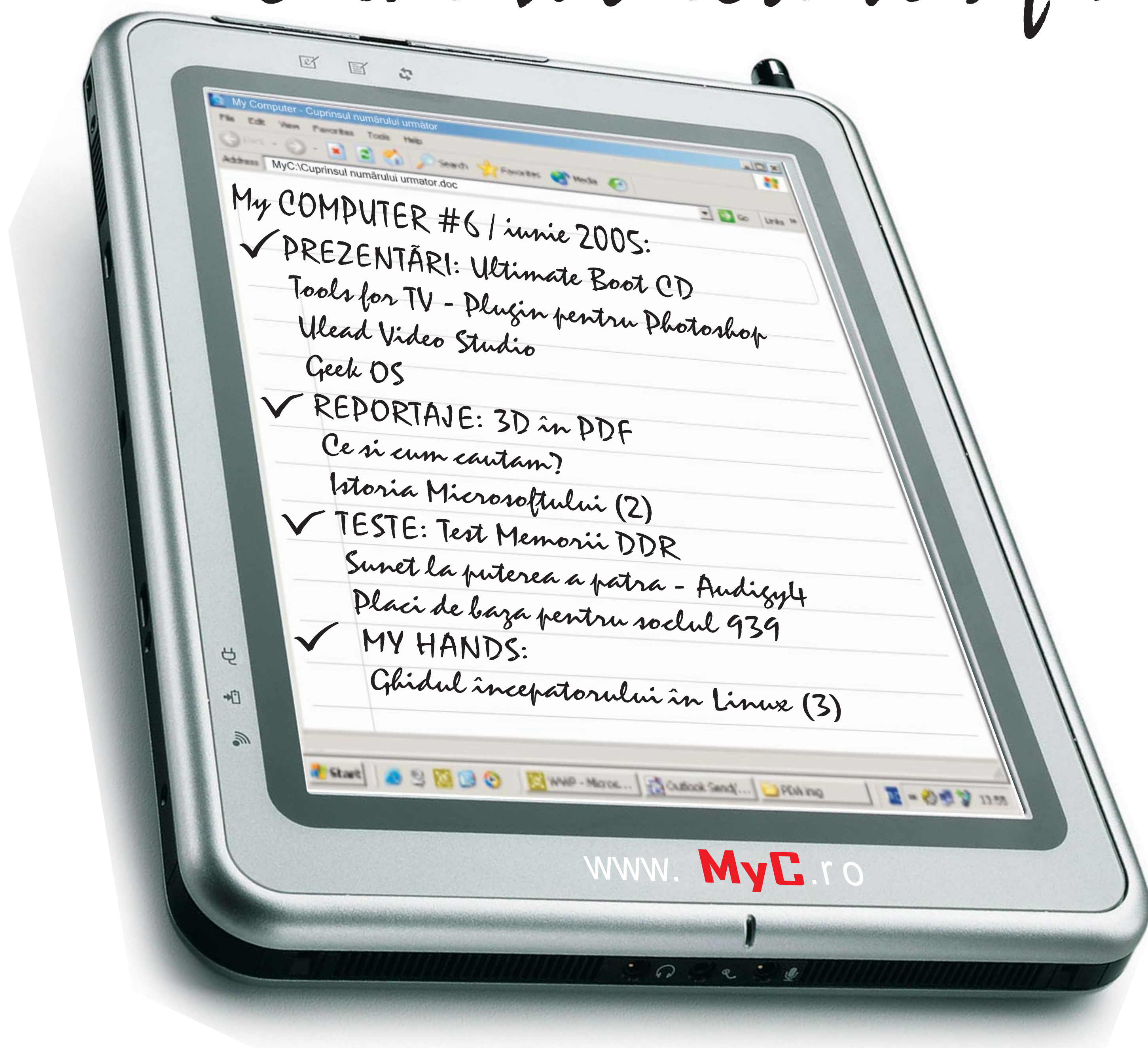








În iulie2005 cele mai calde subiecte vor fi:



Notă: Cuprinsul numărului viitor are un caracter informativ. Redacția își rezervă dreptul de a modifica acest conținut.

MyCOMPUTER